

постер
+ микро
постер

SCANNED BY SABONIS

ДВОЙНОЙ КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

192
СТРАНИЦЫ

(69) 2003

ISSN 1560-2583

9 771560 258002

www.igromania.ru

СМОТРИ В ОБА!
ТЕПЕРЬ С ДВУМЯ КОМПАКТАМИ

В НОМЕРЕ

ПАРТИЗАНЫ БУДУЩЕГО
DEVASTATION

МОЛЧАНИЕ КОТЯТ
POSTAL 2

ПЛОТЬ+КРОВЬ=ЗАВТРАК
BLOODRAYNE

АВАНТЮРНАЯ АРХЕОЛОГИЯ
INDIANA JONES
AND THE EMPEROR'S TOMB

НА КОМПАКТ-ДИСКАХ
ДАЙ АМЕРИКЕ ПРИКУРИТЬ
OPERATION FLASHPOINT:
ВОЗМЕЗДИЕ

MAFIA: BLUE DREAM
ПЯТЬДЕСЯТ ЛЕТ СПУСТЯ

ОФИЦИАЛЬНОЕ
МЕГАДОПОЛНЕНИЕ
UNREAL TOURNAMENT 2003:
EPIC BONUS PACK

- ПЕРВЫЕ МОДЫ
ДЛЯ POSTAL 2
- AGE OF MYTHOLOGY:
THE GOLDEN GIFT
- G.T.A. 3: ORBITAL CITY
- MORROWIND: GIANTS

ОБЛОЖКА:
DEVASTATION
(ОПУСТОШЕНИЕ)
ХУДОЖНИК - ANRY

ЖДЕМ

Cold War • Far Cry • Fire Warrior • Men of Valor • Midnight Club 2 • Nosferatu
Panzers • Psychotoxic • The Movies • World War II: Frontline...

ИГРАЕМ

Горцы (Highland Warriors) • Русский фронт • Смертельные грезы • Стальные самураи
1503 AD: The New World • BloodRayne • Devastation (Опустошение) • Enclave
Homeplanet • Indiana Jones and the Emperor's Tomb • Line of Sight: Vietnam
Metal Gear Solid 2: Substance • Postal 2 • Red Faction 2 • Tropico 2: Pirate Cove
Vietcong • X2: Wolverine's Revenge...

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

АЛЬФА Антитеррор • Операция Silent Storm • Kreed
РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Freelancer • Grom • Master of Orion III • Praetorians
Tom Clancy's Splinter Cell

ВТОРЖЕНИЕ
ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

HALF-LIFE 2

СВЫШЕ

300
ИГР

В НОМЕРЕ
И НА КОМПАКТЕ



Когда пространство вокруг тебя
заполнят свистящие пули,
а рука твоя беспощадно
нажмёт на курок...

Когда враги твои падут на землю
умываясь кровью своей,
и тела их остынут быстрее
чем ствол твоего
пистолета...



СОЛО ЗЕРО

ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЁТ

Посмеешь ли ты вступить на дорогу ведущую в АД?



©2003 Drago Entertainment. ©2003 JoWood Productions Software AG. Локализовано компанией Revolt Games. ©2003 Издатель Руссобит Паблшинг.
E-mail: office@russobit-m.ru. Техническая поддержка: 212-27-90. Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.

ИГРОМАНИЯ

Здоровеньки были!

Скажу вам откровенно: это был абсолютно сумасшедший номер.

Поначалу ничто не предвещало беды. Мы мирно строгаи и пилили тексты "Мастерской". Привинчивали болтами страницы "Железного цеха". Дули на "Горячую линию", чтобы не была слишком уж горяча — а то и не сверстаешь. Прогуливались по "Территории разлома". Комплектовали раздел "В разработке". Ну и без особой спешки готовили "Вердикты", в свободную минутку ухаживая за престарелыми и переводя слепых через улицу в Postal 2.

А потом — началось. Сначала из заморских стран приплыл галеон с Tropico 2. "Бывает", — подумали мы и написали рецензию про пиратов, ром и Веселого Роджера. Не успели мы привыкнуть к прелестям рабовладения, как откуда ни возьмись выскочил X2: Wolverine's Revenge. Комиксы про "Икс-Менов", мордобои, игровые приставки... При чем здесь наша родная PC-платформа? Оказалось, очень даже при деле. Обаятельнейший "икс-мен" Россомаха кромсает недругов при помощи клавиатуры ничуть не хуже, чем под воздействием приставочного джойстика.

Дальше — круче. Запахло шестидесятыми, Вьетнамом и фильмом "Апокалипсис сегодня". Справа слышались взрывы, выстрелы и крики американских солдат из Vietcong. Слева ощущалась зловещая тишина джунглей Line of Sight: Vietnam. Еще неизвестно, что страшнее. Зато есть выбор между отчаянной стрельбой, пещерными диверсиями, прорывами оцепления — и молчаливыми прогулками со снайперской винтовкой наперевес. Кому что нравится.

Чуть позже — и совершенно неожиданно — мы попали под кровавый дождь, вызванный неосторожными движениями рыжей красотки из BloodRayne. Шла себе дамочка, шла... Тут навстречу — какие-то фашисты, зомби, неприличных размеров насекомые. Кричат, бегут, стреляют, пытаются что-то откусить... Пришлось разобраться. Если хотите посмотреть, как умеет постоять за себя хрупкая девушка, — вам сюда. Ведущие патологоанатомы мира чувствуют себя неуклюжими мясниками и смущенно наблюдают из-за угла.

Пока мы пытались оттереть с одежды засохшие бурые пятна, из-за того же угла выскочил какой-то спецназовского вида мужчина. "Снейк. Солид Снейк," — наставительно произнес он, — "Metal Gear Solid 2. Слышали, наверно?". Мы слышали. И поэтому вздохнули с облегчением, когда он отвел пистолет в другую сторону и крадущимися движениями пробрался мимо. Спешит к фанатам, подумали мы.

...А в это время от орбитальной станции "Руссобит-М" отшвартовывался величественный звездолет с надписью "Homeplanet" на борту. Он ревел двигателями, хотя в космосе этого не услышать. Но ревел он не просто так, а с глубоким смыслом. Ибо на другом его борту было написано "ньютоновская физика". Что люди понимающие про себя переводят как "халявы не будет — извольте летному мастерству учиться". Ох, нелегкая это работа... Но зато и результат превосходит ожидания. После Homeplanet любой другой космосим покажется вам дешевой аркадой.

Но настоящий шок настиг нас под занавес номера. Подобно Вифлеемской звезде, зажг-

лись на небе две огненных надписи. GTA: Vice City и Enter the Matrix. И снизошла на нас благодать в виде шести компакт-дисков. На двух размещался Vice City, на четырех — долгожданная "Матрица". Хитом масштаба Max Payne последняя станет навряд ли, но великолепным дополнением к фильму — наверняка. Slo-mo, врожденный талант уклоняться от пуль, исполненные драматизма встречи с Агентами и все кульбиты высшей каратистики-ушуистики — что еще нужно для счастья? Разве что подробная рецензия. Ее вы и прочтете в следующем номере. Как минимум одна причина дождаться июля, а?

Есть и другие. Обзор Vice City, к примеру. Мы успели одним глазом взглянуть на игру. Предварительный диагноз: живая классика GTA-жанра. Все на месте, ничего лишнего. Расширенный вердикт будет ждать вас в следующем номере журнала.

Ну, а в этом тоже есть на что посмотреть. Итоговое количество полнокровных двух-трехстраничных обзоров под финал номера достигло пятнадцати. Беспрецедентное число! Раздел Rulezz&Suxx трещит по швам, но пока держится. Но с трудом. Потому что удержать груз весом в Half-Life 2 тяжело. Практически невозможно. Поэтому скорее читайте самый горячий материал номера — первые подробности о грядущем мегахите! И смотрите на скриншоты. От них редакция в полном составе выпала в осадок и обратно пока не вернулась. Что же будет дальше?

А дальше будет то, чего так долго ждала планета. Впервые на лотках — "Игромания" не с одним, а с двумя дисками! Полезной информации стало больше ровно на сто процентов! Мне даже страшно это вообразить. Предлагаю немедленно переименовать журнал в "Дискоманию". Кто-нибудь против?

Сообщу специально для тех, кто за: старый и уважаемый раздел Deathmatch прирос большой подрубрикой под названием Deathzone. Что это такое и где его едят — смотрите непосредственно в разделе. Если я здесь начну объяснять, главредское слово на этом и закончится. Кстати, с удовольствием слушаем пожелания по дальнейшему совершенствованию рубрики. Ибо на нее у нас есть кое-какие планы, причем отдаленными их не назовешь. Хотелось бы выяснить направление, в котором дует ветер народных мнений.

Есть смысл написать в редакцию даже не одно письмо, а как минимум несколько. И посвящать эти "несколько" участию в конкурсах "Мозгового штурма". Где, кроме привычных "Теста" и "Скринтурса", вас ожидает целых три "железных" конкурса, призами в которых выступает ценный компьютерно-хозяйственный инвентарь.

Будете идти на "Штурм" — загляните по дороге в "Почту". Изрядная порция здорового смеха еще никому не повредила. В этот раз наш местный возмутитель спокойствия превзошел сам себя и выдал такое... такое, что мы тут на каждой второй фразе ржали как умалишенные. А на каждой первой — проникались глубиной его видения мира. Умеет же, чертяка, умеет, если захочет!

Олег Полянский
rod@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2003

	ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ	
	80288, 80289	
	45498	

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Редакторы
Алексей Кравчун (aperKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (ffedor@igromania.ru)
Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoft@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)
Дмитрий Голубничий (gerokunst@igromania.ru)
Виктор Бодров (victarus@igromania.ru)
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Творческо-производственный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Армен Есаулов (undead@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Технический состав
Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)
Дмитрий Коноваленко (dikon@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Технический редактор и корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)
Креативный директор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Ирина Булаян (irinatbil@igromania.ru)
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Сергей Смаков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,
Валерий Рогозов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail: rod@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"

© «Игромания», 1998-2003.
Тираж 93,000.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	04-10
Игры	04
Даты выхода игр	06
Индустрия	09
Интересности	09
Россия	10
CD-МАНИЯ	12-26
Руководства и прохождения	12
ИГРОВАЯ ЗОНА	12
Тема компакт №01: Operation Flashpoint: Возмездие	14
Тема компакт №02: Mafia: Blue Dream Mod	16
Тема компакт №03: UT 2003 Epic Bonus Pack	17
Демоблок	22
По журналу	22
Софтверный набор	24
Драйвера	25
Всякое разное	25
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	28-43
В разработке: Первый взгляд	28-31
Captain Scarlet, Fire Warrior	28
Midnight Club 2, The Movies	29
Nosferatu, Wild Earth	30
World War II: Frontline	31
В разработке: Будем ждать?	32-43
Half-Life 2	32-33
Men of Valor: Vietnam	34-35
Far Cry	36-37
Psychotoxic: Gateway to Hell	38-39
Codename: Panzers 1939-1945	40-41
Cold War	42-43
R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	44-52
АЛЬФА Антитеррор	44-46
Операция Silent Storm	48-50
Kreed	52
R&S: ВЕРДИКТ	54-102
Вердикт: Краткие обзоры	54-61
Arsenal Official Management Game, Atlantis Underwater Tycoon, Мазатраеры (Big Mutha Truckers), Русский фронт	54
Смертельные грезы	55
Вердикт: Краткие обзоры. Локализации	55-61
"Апач": операция "Антитеррор", Будни Бомбиста, Вилли-могильщик	55
Животный мир, Оторва!, Стальные самураи	56
Даты выхода локализаций	56-61
Новые поступления	56
В разработке	58-61
В продаже	61
Отечественные проекты	61
Вердикт: Дождались!	62-110
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	62-63
Enclave	64-66
Postal 2	68-70
BloodRayne	72-74
X2: Wolverine's Revenge	76-77
Line of Sight: Vietnam	78-79
Vietcong	80-82
Опустошение (Devastation)	84-85
Red Faction II	86-87
Metal Gear Solid 2: Substance	88-90
Tropico 2: Pirate Cove	92-93
1503 A.D. The New World	94-95
Горцы (Highland Warriors)	96-97
Galactic Civilizations	98-99
Homeplanet	100-102
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА	104-110
История спецназа. Часть VII: группа "А"	104-106
Путь к сердцу компакта	108-110
ИГРОВОЕ КИНО	112-113
Реальная виртуальность	112-113
DEATHMATCH	114-121
Counter-Strike	114
Unreal Tournament 2003	115
Warcraft III: Reign of Chaos	116
Deathmatch: Deathzone	
Quake III Arena	117
Unreal Tournament 2003	117
Counter-Strike	118
Operation Flashpoint	118
Jedi Knight II: Jedi Outcast	118
Deathmatch: Киберспорт	119-121
Вести с полей	119
Интервью: "Казачи" — новое увлечение стратегоманов	120-121
ИГРОСТРОЙ	122-135
ВСКРЫТИЕ	122-123
Unreal Tournament 2003. Дорога в нереальность	122-123
МАСТЕРСКАЯ	124-132
Сам себе генерал — часть вторая.	
Редактор карт для Command & Conquer: Generals	124-125
Будни вивисектора. Триггеры на картах Impossible Creatures	126-127

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

1503 A.D. The New World	12, 22, 94-95
A Sea of Pebbles	22
A2Z Hangman	22
Abyss 2	22
Advent Rising	6
Age of Empires	119
Age of Empires 2: The Conquerors	13
Age of Mythology	13, 119
Age of Mythology: The Titans	8
Age of Wonders: Shadow Magic	6
Airline Tycoon Evolution	22
Alex Ferguson's Player Manager 2003	22
Amazing Tetris	22
Arcanum	5
Arkanoid 4000	22
Armed & Dangerous	6
Arsenal Official Management Game	54
Atlantis Underwater Tycoon	54
Arx Fatalis	22
Bandits: Phoenix Rising (Безумный Маркс)	22
BlocKluster	22
BloodRayne	22
BloodRayne	72-74
Bubble Bobble Quest	22
Campaign 1776	22
Captain Scarlet	28
Fire Warrior	28
Championship Manager 4	22
Civil War Battles: Campaign Ozark	22
Civilization III	13
Codename: Panzers 1939-1945	40-41
Cold War	42-43
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	12
Command & Conquer: Generals	14, 22, 23, 124
Counter-Strike	20, 21, 22, 100, 104, 119
Dark Age of Camelot	6
Day of Defeat	119
Delta Force: Black Hawk Down (Отряд "Дельта": Операция "Черный Ясень")	12, 22
Devastation (Опустошение)	22
Diablo 2: Lord of Destruction	14, 20
Diamond Caves 2	22
Divine Divinity	22
Dragon Jumper	22, 168
Dungeon Siege	15
Enclave	22, 64
Escape from Woomera	9
Fallout 2	16
Far Cry	36
FIFA 2003	16, 119
FIFA Football 2004	4
Freelancer	12, 168
Full Throttle: Hell on Wheels	7
GTA 3	17, 20
Galactic Civilizations	22, 98
GetOut	22
Great Qin Warriors	22
Grom	12
Guild Wars	8
Half-Life	20
Half-Life 2	22, 32
Halo	119
Harbinger	22
Harry Potter: Quidditch World Cup	7
Hearts of Iron (День Победы)	12
Heroes of Might and Magic	17
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War	12, 132
High Heat 2004	22
High Roller	22
Highland Warriors	22
Homeplanet	10, 22, 100
Humvee Assault	22
IGI 2: Covert Strike	22
Impossible Creatures	17, 23, 126
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	12, 22, 62-63
Jagged Alliance 2: Цена свободы	17
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	18, 21, 104
Kreed	52
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	9
Line of Sight: Vietnam	22, 78
Lords of EverQuest	8
Mafia: The City of Lost Heaven	16
Mage Bros	22
Magic: the Gathering	24
Manhunt	9
Master of Orion 3	12, 22
Max Payne	18
Max Payne 2	9
MechWarrior 4: Mercenaries	22
Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough	8
Men of Valor: Vietnam	34
Metal Gear Solid 2: Substance	88

Microsoft Train Simulator 2	4
Middle-Earth Online	4
Midnight Club 2, The Movies	29
Mythica	4
Need for Speed: Hot Pursuit 2	18
Need for Speed: Underground	6
Neverwinter Nights	18, 21
New World Order (Новый мировой порядок)	22
NHL 2003	19
Nosferatu, Wild Earth	30
ONI	21
Operation Flashpoint	14, 19, 22, 104
Operation Flashpoint 2	9
Pactus	22
Panzer Campaigns — Sicily '43	22
Postal 2	19, 22, 23, 68, 168, 169
Praetorians	12, 22
Psychotoxic: Gateway to Hell	38-39
Puzzle Inlay	22
Quake III Arena	20, 23, 103, 119
RA Word Mojo Gold	22
Red Faction 2	22, 86, 168, 169
Return to Castle Wolfenstein	20, 119
Robocop	22
Serious Sam	20
SimCity 4: Rush Hour	4
Squad Battles: The Korean War	22
Squad Battles: Vietnam	22
Star Ferret 2	22
Star Wars: Knights of the Old Republic	9
Starcraft: Brood War	20
Starscape	22
Starcraft: BroodWar	12
Teddy Adventures 3D	22
The Elder Scrolls III: Morrowind	15, 20
The Lord of the Rings: The Return of the King	8
The Sims 2	10
The Warriors	9
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	12
Tom Clancy's Splinter Cell	12
Top Gun: Combat Zones	22
Trainz Railroad Simulator 2004	4
Tribes: Vengeance	8
TRINITY	7
Tropico 2: Pirate Cove	22, 92
Unreal	
Tournament 2003 17, 22, 101, 103, 119, 122, 123, 128	
Uplink	168
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	5
Victoria	4
Vietcong	22, 80, 168
War of 1812	22
War Times	5
Warcraft III: Reign of Chaos	20, 102, 119
Wing Commander 1	169
Wing Commander 2	169
Wing Commander 3	169
Wing Commander 4	169
World War II: Frontline	31
X2: Wolverine's Revenge	22, 76
Аллоды	20
АЛЬФА Антитеррор	10, 44
Апач: операция "Антитеррор", Будни Бомбиста, Вилли-могилищик	55
Блицкриг	12, 132
В тылу врага	10
Великолепный Вовочка 2: Герой эротических снов! 168	
Горцы (Highland Warriors)	96
Европа 1400: Гильдия	12
Животный мир, Оторва!, Стальные самураи	56
Ил-2 Штурмовик	13
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	12, 20, 119
Империя (1000AD)	166
Казачи	22, 120
Мазатраеры (Big Mutha Truckers)	54
Операция Silent Storm	48
Опустошение (Devastation)	84
Противостояние 4 (Sudden Strike 2)	13
Противостояние: Азия в огне	12
Русский фронт	54
Смертельные грезы	55
Внекомпьютерные игры	
Carcassonne	24
Guild Wars	170
LotR RPG	170
Magic The Gathering	170, 180, 181
Master of Orion	172
Master of Orion II: Battle at Antares	172
Sabertooth Games	170
WarCry CCG (Боевой клич)	178
Warhammer 40000 CCG	178
Warlord RPG	170
Warlord: Saga of the Storm	170
Колонизаторы	170
Кольцо власти	170
Сумерки Империи (Twilight Imperium)	172

Уроки мастерства. Нереальное редактирование 2003	128-129
Снег и дождь. Создание спецэффектов в 3D Max	130-131
Мастерская: Игровые редакторы	132
Блицкриг, Heroes of Might and Magic 4: Winds of War	132
САМОПАЛ	133-135
Кладовая программиста.	
Текстовое совершенство. Текстовый редактор "Супер" v2.0	133-135
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	136-156
Железные новости	136-137
Тестирование	
Надрать уши.	
Сборное тестирование стереофонических головных акустических систем	138-143
Экзотика	
Пятое колесо,	
или в поисках идеального манипулятора типа "руль"	144-145
Теория	
Цифровые покемоны	146-148
Новости рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	150-152
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	154-155
Компьютер в сборке	
Spring Athlet от компании R&K, или весенняя соната на кулерах	156
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	158-159
"Хочу узнать, возможно ли, чтобы издатели выпускали свои игры на специальных дисках?"	158-159
ИНТЕРНЕТ	160-167
Новости Интернета	160-161
Сеть без сетевой карты	162-163
Интересное в Сети	164-165
Игра в онлайн	
Великая империя онлайн	166-167
КОДЕКС	168-169
Стандартные коды	168
Шестнадцатичные коды	168
Игровые ресурсы	168
Классика	169
Easter Eggs	169
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	170-181
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	170
Сумерки Империи. Настольный родственник Master of Orion	172-173
Классические сеттинги D&D.	
Forgotten Realms: Большие герои маленьких царств	174-176
WarCry CCG. От "Молота войны" — к "Боевому кличу"	178-179
Основы профессионализма в Magic The Gathering.	
Подготовка к крупным констрактед-турнирам	180-181
ПОЧТА "МАНИИ"	182-185
Встреча лета, преследование главреда, запугивание "Матрицей", изблечение тарзанов, перекрывание крови и цитирование читателей	182-185
ЮМОР	186-189
Анекдотический микс	186
BIOS-игры	186
Телепрограмма интернет-передач	189
Soft-колбаса	189
Крылатые фразы	189
МИКРОПОСТЕР	187-188
BloodRayne	187
Line of Sight: Vietnam	188
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	190-192
Тест №34. Жара, жара	190
Скринтурс №06. Июнь	190
Конкурс "Научись печатать вслух!"	191
Конкурс "Озвучь свой компьютер!"	191
Конкурс от ABIT и OLDI	191
Подведение итогов за №4/2003	191
Участие в конкурсах	192

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

1503 A.D. THE NEW WORLD KREED

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М
New Media Generation
1С

2-я обложка
3-я обложка
4-я обложка

В номере:

Акелла 5, 7, 15, 19, 21
Представительство Лейпцигской ярмарки 9
1С 11, 47, 57, 59, 71, 75, 91, 103, 107, 111
Руссобит-М 27, 51, 67
Бука 53, 83
Электон 147
R&K 149
Клуб Мультимедиа 151
MTU-Интел 153
DataForce 157
Автоматизация Софт 161
Элвис Телеком 171
Хобби Игры 177



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

Средиземный властелин



Middle-Earth Online

Vivendi Universal Games заключила соглашение с компанией Turbine Entertainment, согласно которому последняя займется разработкой массовой мультиплеерной RPG по мотивам "Властелина колец" Толкиена — Middle-Earth Online. Игра будет издана в рамках долгосрочного контракта с Tolkien Enterprises, согласно которому Vivendi Universal получила права на создание игр по мотивам известной во всем мире трилогии.

Как и в книге, действие игры разворачивается в Средиземье. Главные герои все те же: Саурон со своими прихвостнями, эльфы, гномы, хоббиты и люди. Игроку предлагается встать на одну из противоборствующих сторон: либо примкнуть к силам зла, либо бороться за мир во всем мире.

Благодаря комплексной системе создания персонажа мы сможем изменять как характеристики подведомственного героя, так и его внешний вид. При необходимости можно объединяться с другими игроками в так называемые "братства" и действовать на просторах Средиземья сообща. Выход игры намечен на 2004 год.

Постой, паровоз

Auran Games анонсировала новую серию симулятора железной дороги — Trainz Railroad Simulator 2004. Особенно разработчики гордятся тем, что в Trainz игрок сможет быть не только машинистом, но и строителем-железнодорожником.

В игре нас ждет большой парк локомотивов: от старинных паровых моделей до современных электропоездов. Не забыта и ставшая классической для подобных игр система загрузки дополнительных моделей и объектов с сайта разработчика. По словам маркетингового директора Auran, общее число доступных к скачиванию объектов планируется довести до двадцати тысяч.

Что касается технической составляющей проекта, то в качестве графического ядра будет

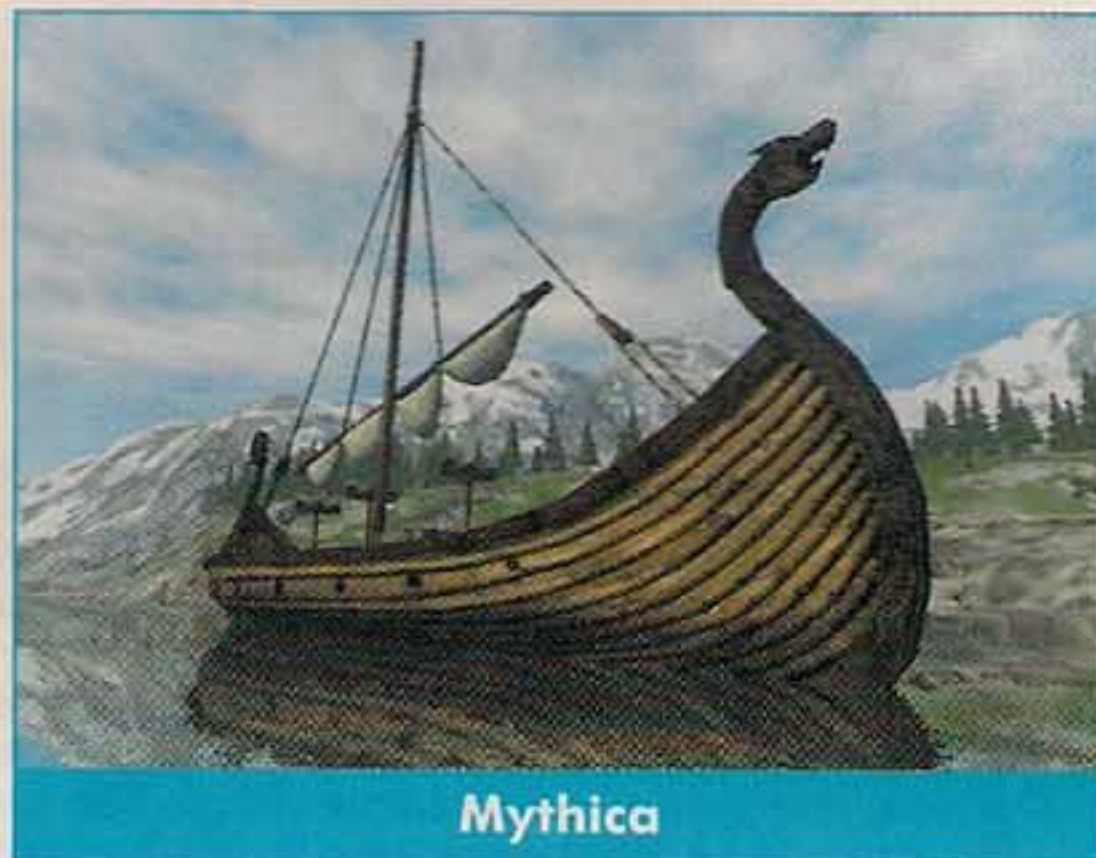


Trainz Railroad Simulator 2004

использован новый движок Jet V2, который отлично справляется с моделированием открытых пространств и разнообразных погодных условий. Выход Trainz Railroad Simulator 2004 запланирован на четвертый квартал этого года.

В продолжение паровозной темы — небольшая заметка о Microsoft Train Simulator 2, который должен выйти этой осенью. Во второй части игры вас ждут пять новых маршрутов, новые локомотивы, а также новая система динамического изменения погоды.

Миф? Реальность!



Mythica

Из недр компании Microsoft пришла весточка об идущих работах над мультиплеерной RPG под названием Mythica. Действие игры разворачивается в мире скандинавских мифов, а главные герои — бессмертны. Каждому герою покровительствует один из двенадцати богов. Выражается это буквально во всем — наделении героя определенными способностями, выдаче ему ответственных партийных заданий и так далее. Впрочем, различные миссии можно получать и от простых смертных, вроде людей, эльфов и гномов. При успешном выполнении поставленной задачи у нас будут прибавляться почитатели, и как следствие — расти сила и власть.

Представители Microsoft Game Studios возлагают на игру большие надежды и рассказывают о ней с большим энтузиазмом. Что ж, посмотрим, во что превратится этот амбициозный проект к 2004 году, на который и намечен релиз Mythica.

К победе через века

Скажите, сколько стратегий вы знаете? Десять? Двадцать? Сто? Можете смело прибавлять к этому списку еще одну, ибо "главный стратег" североамериканского рынка — компания Strategy First — подписала договор со шведской студией Paradox Entertainment, согласно которому последняя начинает разработку новой стратегии Victoria.

В этой игре вам предстоит провести выбранную нацию через рубеж веков (1835-1920 годы). Провести успешно, опираясь на дипломатию, армию, экономику и технологический прогресс. В начале игры мы попадем в эпоху активной ко-



Victoria

лонизации Нового Света со всеми вытекающими отсюда проблемами — экспансией, постоянными войнами, индустриализацией, политическими интригами и так далее.

Понять, насколько вы талантливы как главнокомандующий, удастся не раньше Рождества.

Большие города

Кто-кто, а уж Electronic Arts — признанный лидер по части всяческих дополнений. Но сейчас речь пойдет не об очередной надстройке к The Sims, как многие могли бы подумать, а о дополнении для SimCity 4 под названием Rush Hour.

На сей раз ребята из Maxis решили сделать основной упор на транспорт. Наземный, подземный и воздушный, колесный и рельсовый — он подчиняется вам и только вам. От правильности расположения транспортных магистралей зависит очень многое, а в конечном итоге все ваши решения отражаются на персональном рейтинге мэра. Типичная ситуация: пожарная машина застряла в пробке, а пожар с каждой минутой бушует все сильнее. Ну как тут не вмешаться и не направить спасателей по оптимальному маршруту?



SimCity 4 Rush Hour

С увеличением количества транспортных средств в Rush Hour увеличится и количество возможных катаклизмов. Постоянные аварии, сход поездов с рельс и даже нашествие НЛО — со всем этим придется разбираться вам. Выход аддона намечен на осень сего года.

Ни года без "Фифы"

Полагаю, что именно такой лозунг можно найти на стене где-нибудь в кулуарах Electronic Arts. Компания продолжает совершенствовать свою линейку спортивных игр, в частности — футбольных симуляторов. Именно поэтому к разработке FIFA Football 2004

привлечен Эрик Рутмюллер из технического комитета FIFA. Он выступит в качестве консультанта по вопросам игровой стратегии и позиционных расстановок сильнейших футбольных клубов планеты. За плечами у герра Рутмюллера не только FIFA, но и тренерская работа во многих клубах Бундеслиги, а также национальной сборной Германии.

Что же касается подробностей относительно самой FIFA 2004, то их не так уж и много. Известно лишь, что помимо стандартных изменений в графике нас ждет новый режим карьеры, благодаря которому мы сможем протащить любую команду из низших дивизионов в заслуженные чемпионы. Естественно, не обойдется и без многочисленных трансфертов игроков. Точной даты выхода FIFA Football 2004 пока нет. Известно лишь, что игра наверняка выйдет в этом году.

Парад кровопийц

Прямо из недр компании Activision к нам в редакцию была доставлена свежая информация о грядущей экшен-RPG — **Bloodlines**, созданной по мотивам знаменитой вселенной **Vampire: The Masquerade**. В игре вам предстоит заняться воспитанием молодого вампира, принадлежащего к одному из семи кланов. У каждого клана есть свои отличительные черты и возможности, такие как, например, нечеловеческая сила и скорость, невидимость, гипноз. По мере продвижения в игре геймер будет получать дополнительные очки опыта, которые они смогут расходовать на те или иные способности своего кровопийцы.

Важно заметить, что, несмотря на преобладание RPG-составляющей, разработчики игры не забыли и про экшен. В вашем арсенале будут как привычные орудия убийства, вроде снайперских винтовок, автоматов и огнеметов, так и специфические, вроде установки, стреляющей деревянными кольями. Да-да, не стоит забывать, что, несмотря на вампирскую сущность вашего героя, ему предстоит сражаться с оборотнями, упырями, враждебными вампирами и, конечно же, охотниками на вампиров.

Разработкой игры занимается студия **Troika Games**, известная по нашумевшей RPG 2001 года — **Arcanum**. Напомню, что основателями этой студии являются такие ветераны RPG-жанра, как Тим Кейн, Леонард Боярский и Джейсон Андерсен, которые в свое время занимались разработкой серии **Fallout**. В **Bloodlines** будет задействован движок **Source** от **Valve Software**. К слову сказать, именно его использовала Valve для создания **Half-Life 2**. Выход **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** намечен на 2004 год.

Пора воевать

Strategy First объявила о подписании договора с испанской студией **Legend Studios** на издание нового RTS-проекта — **War Times**. Действие игры разворачивается во время второй мировой войны. Игроку предлагается встать на одну из четырех противоборствующих сторон: СССР,



War Times

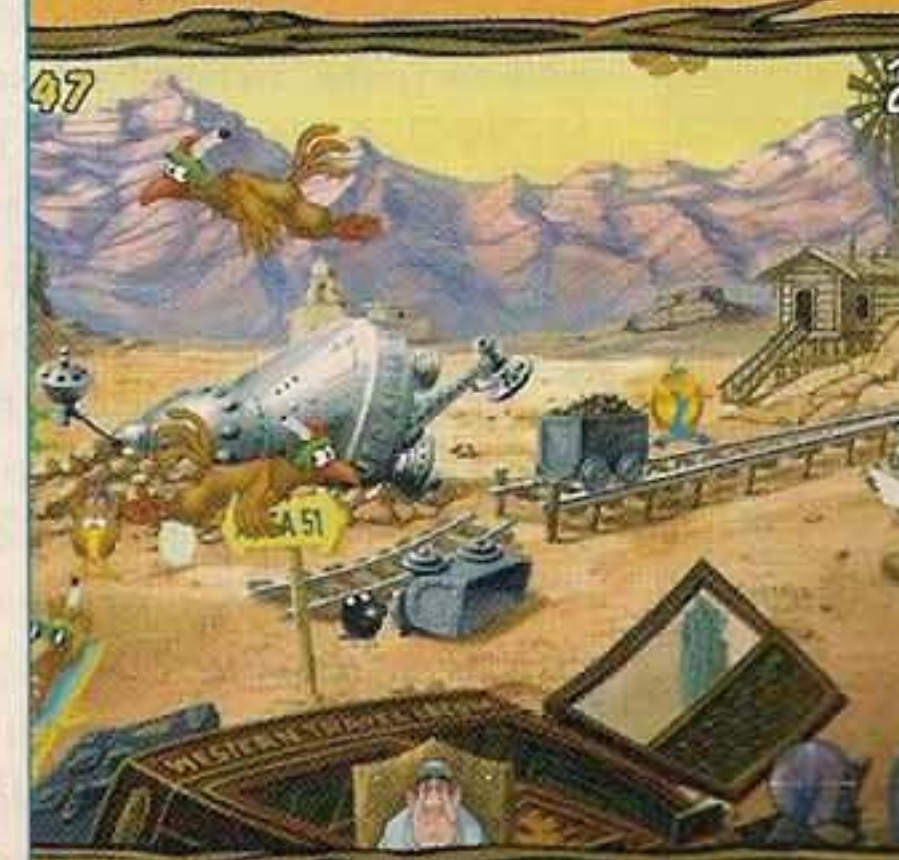
Германии, США или Великобритании. У каждой из действующих сил есть свои уникальные юниты и здания (в общей сложности вас ждут более восьмидесяти типов юнитов и семидесяти типов зданий).

Игровая кампания, состоящая из тридцати уровней, основывается на реальных событиях второй мировой. Интересной осо-



pc cdrom

Он напрасно думал, что с яйценесущими монстрами давно покончено. Сами куро-монстры так не думали. Сомкнув поредевшие шеренги, пернатые бросились в контратаку, осыпая окрестности тоннами потенциального гоголя-могоя... Но вас не заставят врасплох! Вы задолго до вторжения подготовились к обороне. Облечившись в яйценепробиваемый жилет, вы вновь вышли на тропу войны, чтобы навсегда покончить с диетическими воздухоплавателями!



- 12.000 кадров новой, сверхприкольной анимации, отрисованной залятыми куро-ненавистниками!
- Мощнейшее вооружение, тотально обеспечивающее окрестности!
- Возможность вчетвером утопить захламленное небо посредством локальной сети и интернет!
- 5 абсолютно новых уровней, плюс 1 призовый!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Zuxxez Entertainment AG", © 2003 "Toontaxx"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



бенностью игры является наличие разнообразных погодных условий, которые влияют на геймплей. К достоинствам War Times стоит также отнести более пятнадцати минут полноценных видеовставок, оригинальный саундтрек, а также возможность вести бои по сети на более чем двадцати специальных картах. Выход игры намечен на третий квартал этого года.

Темные века Камелота



Dark Age of Camelot

Mythic Entertainment распространила пресс-релиз, в котором анонсировалось дополнение для хитовой RPG Dark Age of Camelot под названием Trials of Atlantis. Дополнение не является независимым, то есть требует установленной Dark Age of Camelot, а также аддона Shrouded Isles.

В Trials of Atlantis игрокам предстоит разгадать секреты Атлантиды путем прохождения девяти испытаний, оставленных представителями древней цивилизации. Естественно, что для исследования морских глубин вашим героям будут необходимы навыки плавания. Помимо появившейся возможности плавать, следует отметить улучшенный движок игры (существенной доработке подверглись деревья и прочая растительность), новые расы, десятки новых монстров, объектов, сокровищ, а также возможность изменять внешний вид интерфейса игры благодаря применению "шкур". Выход Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis запланирован на четвертый квартал этого года.

Вооружены и опасны



Armed & Dangerous

В LucasArts любят пошутить. Это видно практически по каждой игре компании. Вот и на этот раз в сюжете нового экшена Armed & Dangerous полным-полно фирменного "лукасарттовского" юмора... Действие игры разворачивается в фантастическом мире под названием Милола. Вы выступаете в роли Романа — проводителя шайки, называющей себя "Львиными Сердцами". Вместе со своими криминальными товарищами вы решаетесь на рискованное, но потенциально прибыльное дело — кражу Священной Книги из-под носа у короля. Но достичь поставленной цели не так-то просто. На пути

встают многочисленные монархии войска. К счастью, для их обезвреживания в вашем распоряжении имеется богатый арсенал, состоящий из ракетниц, снайперских винтовок, хитрых гаджетов и прочих технологических радостей будущего. На протяжении двадцати с лишним уровней вы только и будете делать, что постоянно стрелять, взрывать и по-разбойничьи хохотать над происходящим на экране. Как говорят сами разработчики, для победы в Armed & Dangerous вам потребуется ровно двенадцать тысяч пуль... ну, или немного меньше. Насколько меньше — узнаете зимой этого года.

Чудеса продолжаются



Age of Wonders

Gathering of Developers и голландские разработчики из Triumph Studios объявили о ведущейся разработке продолжения пошаговой фэнтезийной стратегии — Age of Wonders: Shadow Magic. В новой игре геймерам предлагается принять участие в войне между Древними Расами и новоиспеченной Империей, правитель которой собирается превратить "чудесный" мир в настоящую клоаку. Разработчики подчеркивают, что благодаря новому генератору карт и редактору кампаний играть в Shadow Magic можно практически бесконечно. Что ж, чтобы узнать, так ли это, придется подождать до сентября.

Жажда скорости

Утолить жажду скорости настоящего гонщика пытались многие. Однако удалось это лишь избранным единицам. Таким, например, как Electronic Arts со своей серией Need for Speed и очередной игрой в этой линейке — Need for Speed: Underground. На этот раз вам предстоит почувствовать себя в шкуре профессионального уличного гонщика.

Автопарк новой части NFS состоит из двадцати лицензированных машин от Mitsubishi Motors, Subaru, Toyota и других именитых производителей. Выигрывая заезды, вы сможете покупать различные техно-навороты для своих гоночных машин. И здесь EA вновь следует традиции с лицензированием даже мельчайших деталей у таких известных компаний, как Bilstein, MOMO, Nitrous Express Inc., Sparco и многих, многих других. Однако пока неясно, будут ли новые запчасти серьезно влиять на поведение вашего авто на улицах города. Сомнения порождает тот факт, что разработкой игры занимается то же подразделение Electronic Arts, что делало NFS: Hot Pursuit 2. Напоминать об аркадности последней, я думаю, излишне. Хотя с другой стороны, с таким огромным списком реально существующих дополнительных запчастей и обвесов делать из NFS: Underground простую аркаду будет по меньшей мере глупо. Ну да не будем гадать, а просто подождем 2004 года, в начале которого и выйдет игра.

Даты выхода игр

Май

Mistmare	13
The Sims SuperStar	14
Enter the Matrix	15
Grand Theft Auto: Vice City	15
Rise of Nations	19
PlanetSide	19
Wildlife Park	20
Pure Pinball	23
Xpand Rally	25
Chariots of War	26
World War II: Frontline Command	30

Июнь

Will Rock	04
Shade: Wrath of Angels	10
Neighbours From Hell	14
Republic: The Revolution	14
DeusEx 2: Invisible War	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
NWN: Shadows of Undrentide	17
Y-Project	17
Black & White 2	20
Lock On: Modern Air Combat	26
Chaser	27
FireStarter	27
Commandos 3: Destination Berlin	28
Warcraft III: Frozen Throne	29

Июль

Colin McRae Rally 3	11
Breed	15
Sabotage 1943	16
FS 2004: A Century of Flight	20
HomeWorld 2	24
Steel of Haste	25

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Планетарное наступление



Издательская компания Majesco и студия GlyphX Games анонсировали фантастическую экшен-адвенчуру Advent Rising. Игра станет первой частью кросс-платформенной трилогии, над сюжетом которой работает известный писатель-фантаст Орсон Скотт Кард. Игрокам предложат перенестись в далекое будущее и принять участие в борьбе за выживание человеческой цивилизации. Инопланетная раса, как это водится, увидела в людях угрозу своему существованию. Поэтому, недолго думая, злобные пришельцы решили перебить всех землян. Однако среди людей нашелся тот самый Илья-Дункан Муромец-Маклауд (или проще говоря — Гидеон Ваэт), который обнаружил в себе нечеловеческие силы, чтобы спасти всех и надрать биомассу зеленым человечкам. В качестве графического ядра игра будет использовать движок Unreal Warfare, а релиз должен состояться в первом квартале 2004 года.

Верхом на метле

Electronic Arts продолжает баловать геймеров потоком свежих игровых проектов. Очередной радостной новостью стал анонс **Harry Potter: Quidditch World Cup** — спортивного симулятора игры квиддич, знакомой всем поклонникам Гарри Поттера и творчества Джоан Роулинг.

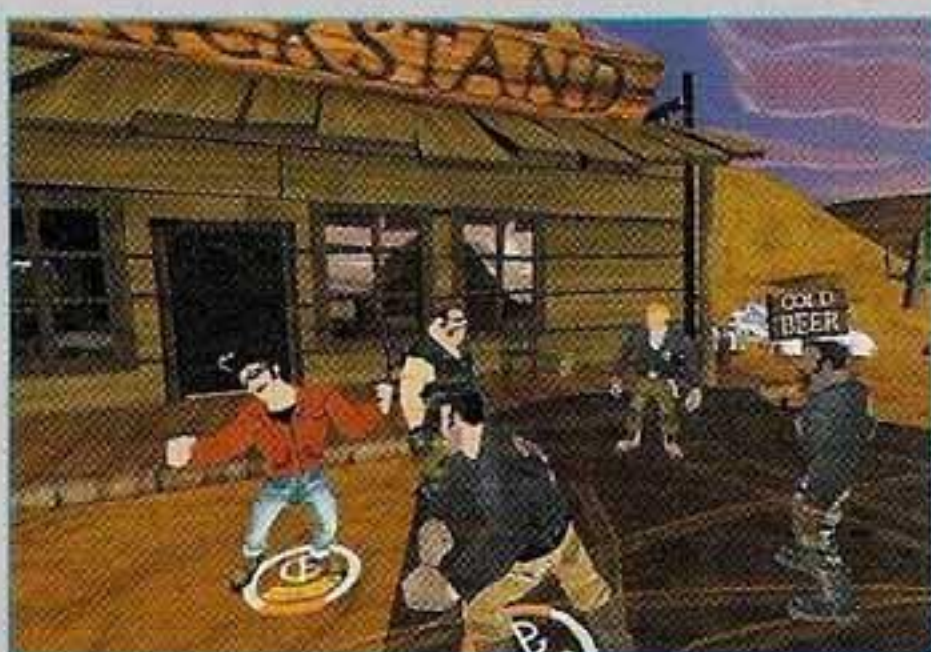
Вас ждет большое количество разнообразных игровых режимов. Например, в международном кубке по квиддичу предстоит выбрать для участия одну из команд (США, Англия, Франция, Германия, Япония и другие). Следует учитывать, что у каждой команды есть свои плюсы и минусы, а также тактические хитрости. Разработкой Quidditch World Cup занимается та же великобританская студия EA, что уже сделала несколько игр про Гарри Поттера, в том числе **Harry Potter and the Sorcerer's Stone** и **Harry Potter and the Chamber of Secrets**. Выход игры состоится осенью этого года.

Просто троица

На дворе 2013 год. Смертельный вирус грозит уничтожить все население Нового Орлеана. К счастью, в кратчайшие сроки в городе находится спаситель. В роли супермена выступает напичканный биоимплантатами мужичок из будущего. Именно такой сюжет у нового экшена от Activision — **TRINITY**. Подобное название для игры выбрано не случайно. И хотя TRINITY имеет весьма посредственное отношение к "Матрице", кое-что из культового фильма братьев Вачовски авторы TRINITY все-таки позаимствовали. Тут вам и slo-mo, и всяческие акробатические выкрутасы, и груды оружия, и... В общем, скучать наверняка не придется.

СРОЧНО ВНОМЕР

Возвращение хорьков



Full Throttle: Hell on Wheels

Думаю, каждый уважающий себя геймер в далеком 1995 году провел немало часов за неким культовым квестом от LucasArts... Догадались, о чем идет речь? Правильно, о **Full Throttle**. И вот, спустя почти восемь лет после выхода первой части и год с момента появления

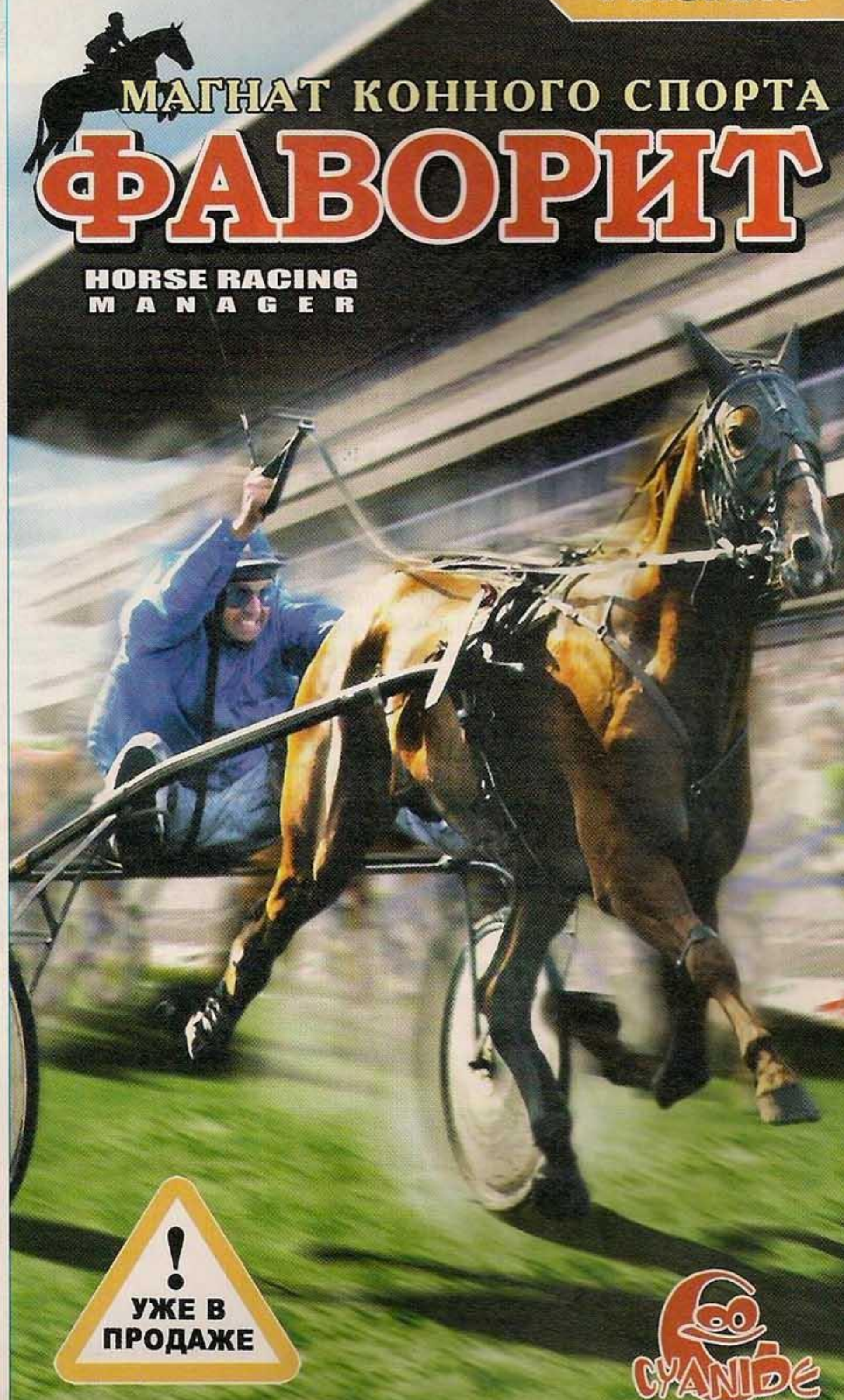
первых намеков на возможный сиквел, LucasArts наконец-то порадовала официальным анонсом второй части игры — **Full Throttle: Hell on Wheels**.

Как и оригинал, сиквел повествует о приключениях прожженного байкера Бена — главаря шайки "Хорьки". Над родным городком Бена — Эль Нада — нависла страшная угроза. И только Бену и его друзьям-байкерам под силу разобраться, что к чему. Отдавая дань моде, в LucasArts решили изменить жанровую принадлежность игры с квеста на "адвенчуру с элементами экшена". Но пусть поклонники классических квестов не беспокоятся. Для них приготовлено множество разнообразных головоломок.

И все же по большей части в **Hell on Wheels** игрокам придется отстаивать свои интересы при помощи "железных" аргументов. Потасовки в барах и на дорогах — обычное дело для настоящего байкера. Ну а чтобы игра не превратилась в затяжную кулачную драку, разработчики напичкали уровни четырьмя десятками различных орудий для мордобоя — стульями, бутылками, бильярдными киями, цепями, фомками, гитарами, наконец! Подрались? Значит, пора зализывать раны. Пара бутылочек пива — и Бен со своей бригадой снова в седле.

Стоит отметить, что Бен сможет не только седлать двухколесных железных коней, но и прокатиться с ветерком на четырехколесных транспортных средствах. А прокатиться есть куда. Всего вас ждут тридцать пять уровней в двадцати локациях, включая, например, кладбище самолетов, нефтеперерабатывающую фабрику, свалку и "родной" бар "Хорьков".

Наверное, вам не терпится узнать, когда же выйдет вторая часть **Full Throttle**? LucasArts обещает выпустить диких "Хорьков" на волю зимой этого года.



pc cdrom

Конный спорт всегда был увлечением элиты... Развивайте свое дело, участвуйте в скачках и зарабатывайте деньги на своих лучших скакунах! Накопив пару миллионов, вы сможете покупать новые конюшни на всех континентах. Но это еще не всё - вы сами сможете обойти всех соперников, управляя жокеем в полностью трёхмерных скачках!



- Качественная трёхмерная графика, достойная спортивного симулятора!
- Различные погодные условия (дождь, снег), влияющие на исход состязаний!
- Три различных типа игры - карьера коннозаводчика, жокея или букмекера.
- Возможность выставить на сетевые состязания своих лучших скакунов!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Cyanide"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Разработкой игры занимается контора Gray Matter Studios, известная по работе над Return to Castle Wolfenstein. Выход "Троицы" в свет запланирован на 2004 год.

Да здравствует король!

Глядя на PS2-версию игры The Lord of the Rings: The Two Towers, невольно думаешь: "Ну почему подобной игры нет на PC?" — и в мозгу в очередной раз проносится мысль о покупке злосчастной консоли. К счастью, в Electronic Arts работают умудренные опытом шаманы, способные читать мысли геймеров на расстоянии. Именно поэтому компания анонсировала новую экшен-адвенчуру The Lord of the Rings: The Return of the King — заключительную часть трилогии, создаваемой по мотивам одноименной киноэпопеи от New Line Cinema. Как вы уже поняли, в отличие от предшественника игра выйдет не только на консолях, но и на PC. Разработкой игры занимается внутренняя студия EA — Redwood Shores Studio.

В The Return of the King вам предложат героизировать от лица Гэндальфа, Арагорна, Леголаса, Гимли, Сэма или Фродо. Стоит отметить, что в игре будет присутствовать совместный многопользовательский режим, так что ее прохождение сможет стать ну очень затягивающим процессом. Что касается ориентировочной даты выхода, то, скорее всего, релиз состоится семнадцатого декабря 2003 года, одновременно с выходом на широкий экран одноименной серии кинотрилогии по мотивам романа Толкиена.

Партийные пертурбации



Guild Wars

Корейская корпорация NCsoft анонсировала новую онлайн-игру — Guild Wars. Разработкой этой фэнтезийной многопользовательской RPG занимается сиэтлская студия ArenaNet, образованная участвовавшими в разработке Warcraft, Starcraft и Diablo сотрудниками Blizzard Entertainment. Исходя из названия игры, основной упор в этом онлайн-проекте делается на задания, рассчитанные на выполнение целыми группами людей, иначе говоря — гильдиями. Конечно же, герои-одиночки также могут существовать в мире Guild Wars, однако им не добиться и десятой доли той славы, что заслуживают гильдии.

Выбор профессии для своего героя и его дальнейшая прокачка, исследование игрового мира и широкомасштабные боевые действия с применением сотен различных умений персонажей — вот те ключевые факторы, которые выделяют Guild Wars из массы других онлайн-проектов. Замечу, что опыт работы в Blizzard явно не прошел для разработчиков даром, и многие идеи, которые Blizzard пока так и не воплотила на Battle.net, ребята из ArenaNet перенесут в свой новый проект. Примечательно, что пока что

СРОЧНО ВНОМЕР

Мстительные племена

Игровую общественность давно будоражили слухи о возможности продолжения популярной экшен-серии Tribes от почившей Dynamix. И так — то, о чем так долго говорили большевики, свершилось. Vivendi Universal Games в лице компании Sierra разродилась официальным пресс-релизом, в котором было анонсировано продолжение серии Tribes — Tribes: Vengeance. Разработкой игры займется австрало-американская студия Irrational Games, известная такими проектами, как Freedom Force и System Shock 2.

Основной упор в третьей части Tribes будет сделан на одиночную кампанию. По словам одного из представителей VU Games, перед Irrational Games поставлена непростая задача: вовлечь геймера в игровой процесс на все сто процентов. Чтобы разнообразить этот

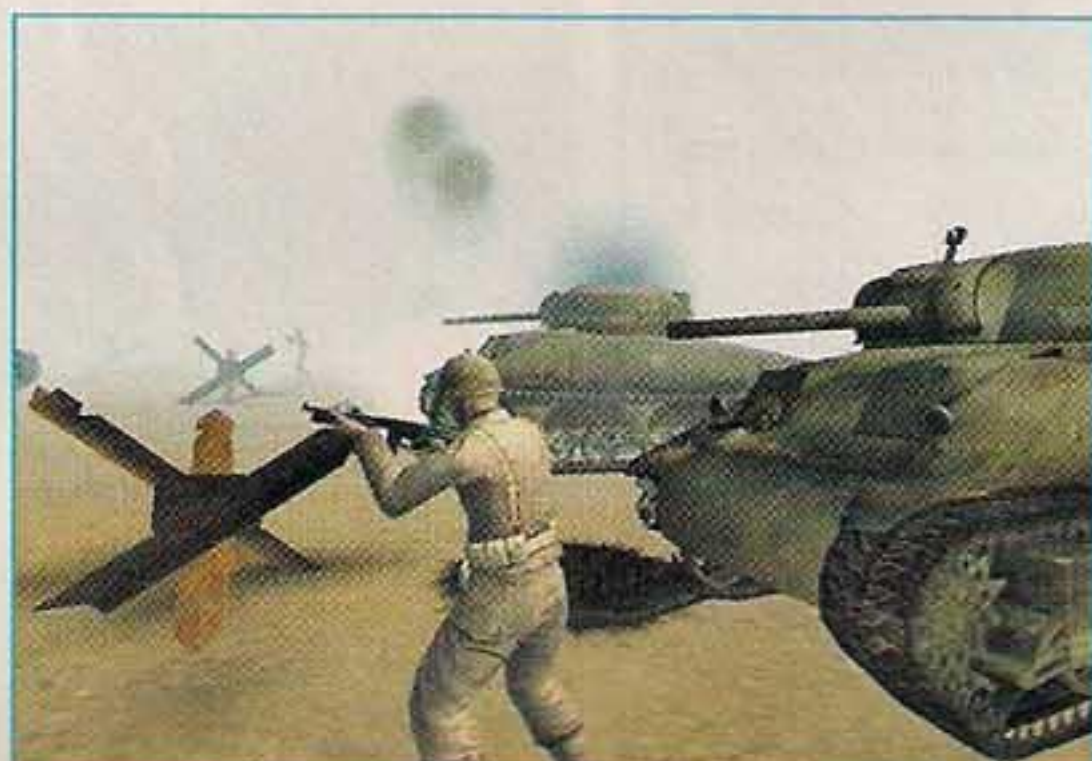
космический триллер, повествование планируется вести от лица нескольких персонажей.

Естественно, в Vivendi не забыли и про мультиплеер. Для работы над сетевым режимом игры был приглашен один из ведущих мировых мод-мейкеров Майкл Джонсон. Именно он создал популярный и по сей день мод Team Rabbit 2, вошедший в обновленный релиз Tribes 2 в конце прошлого года.

Что касается технической стороны дела, то в качестве графической основы игры был выбран новомодный Unreal Engine, в который разработчики планируют внести различные коррективы и дополнения. Выход третьей части Tribes намечен на конец 2004 года. Примечательно также, что Vengeance планируется как эксклюзивный PC-проект, что в последнее время является большой редкостью.

с пользователей не планируется брать плату за игру на серверах Guild Wars, наподобие тех же EverQuest или Ultima Online. Хотя к моменту релиза все может измениться, а он еще ой как скоро — во второй половине 2004 года.

Почетный прорыв



Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough

TKO Software и Electronic Arts готовят к выходу новое дополнение для Medal of Honor: Allied Assault под названием Breakthrough. Места действия миссий в аддоне разбросаны по всему свету от Северной Африки до Италии и по-прежнему носят достоверный исторический характер — отчасти благодаря продолжительному сотрудничеству EA с капитаном Дэйлом Даем, выступающим в качестве военного советника. В аддоне игрокам предстоит вжиться в роль сержанта американской армии Джона Бейкера, пройти вместе с ним все тяготы войны и, в конце концов, одержать победу над Третьим рейхом.

В дополнении нас ждут новые виды оружия, возможность управлять танками, обезвреживать мины и запрашивать артиллерийские удары. Большое внимание уделено также улучшению сетевого режима. Выход Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough намечен на осень этого года.

Лорды из мира EverQuest

Sony Online Entertainment официально объявила о разработке Lords of EverQuest — RTS на базе хитовой онлайн-игровой RPG EverQuest. Созданием проекта занимается студия Rapid Eye Entertainment.



Lords of EverQuest

По сюжету действие игры разворачивается в землях Антоника. Вы управляете одним из пятнадцати лордов, задачей которых является захват власти на всей доступной территории. Благодаря известной игре-прародителю, Lords of EverQuest успешно сочетает в себе элементы RTS и RPG, в частности — игрокам доступны тысячи различных предметов, сотни заклинаний и возможность прокачивать своих героев. В борьбе за власть вам предстоит пройти три игровые кампании, состоящие из тридцати шести сингловых карт (порядка семидесяти пяти часов увлекательного геймплея). Не забыта и поддержка мультиплеера. На сетевом поле боя могут сразиться до двенадцати человек одновременно (в одной игре). При этом никакая плата за игру взиматься не будет, а общее количество мультиплеерных карт превысит несколько десятков.

Игра использует все последние технические разработки и фишки жанра, вроде трехуровневого увеличения, 32-битного цвета и поддержки разрешений вплоть до 1600x1200. Выход Lords of EverQuest запланирован на осень этого года.

Титаны мифологии

Компания Ensemble Studios официально анонсировала дополнение к Age of Mythology под названием The Titans. Аддон добавит в игру четвертую сторону — атлантов (напомним остальные три: греки, египтяне и скандинавы). На протяжении двенадцати миссий армия атлантов будет демонстрировать вам свои божественные силы — призывать на помощь легендарных Титанов, а также апгрейтить простых юнитов до статуса национальных героев.



Age of Mythology: The Titans

Кроме этого, Age of Mythology: The Titans содержит двенадцать новых "божественных сил", восемнадцать доселе невиданных "человекообразных" юнитов и десяток сказочных существ, готовых пролить кровь по первому вашему приказанию. Те же, кому быстро надоедают одиночные баталии, смогут выбраться на просторы интернета, чтобы уже там продолжить свои сражения. Дополнение должно выйти осенью этого года.

ИНДУСТРИЯ



Гибель титана

Вот и закончилась двухгодичная "именная" эпопея с участием Infogrames. Теперь название "Infogrames" окончательно кануло в Лету, и компания продолжит свою издательскую деятельность под маркой Atari, которая в последнее время уже не раз светила на коробках с Neverwinter Nights, последними Unreal-играми, а также на новоиспеченной Enter The Matrix. Представители Infogra... то есть, конечно, Atari считают, что переход на новый бренд положительно скажется на делах компании и поможет повысить ее узнаваемость в широких игроманских массах.

Когда?

Небольшая сводка относительно переносов дат выхода игр и, наоборот, подтверждения сроков релизов.

Согласно официальному сообщению на сайте Core Design, выход Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness перенесен на четвертый квартал 2003 года.

Судя по всему, выхода второй части Max Payne не стоит ожидать ранее 2005 года. На данный момент Remedy работает над десятью игровыми проектами, причем только два из них были официально анонсированы — это экшен Manhunt и гангстерская драма The Warriors, основанная на одноименном фильме 1979 года. Manhunt выйдет в октябре, а The Warriors и Max Payne 2 — скорее всего в начале 2005 года.

Codemasters официально подтвердила намерение выпустить Operation Flashpoint 2 ближе к концу 2004 года. Напомню, что разработкой игры занимается пражская студия Bohemia Interactive.

LucasArts заявила, что выход PC-версии RPG Star Wars: Knights of the Old Republic намечен на осень этого года.

Сделка монстров

Компании NVIDIA и Electronic Arts подписали взаимовыгодный контракт, согласно которому EA обязуется оптимизировать все свои игры в первую очередь под чипсеты от NVIDIA.

NVIDIA также предоставит EA технических консультантов, дабы программисты различных студий компании могли выжать из последних чипсетов NVIDIA максимум производительности. "Графический монстр", в свою очередь, получил права на поставки OEM-версий некоторых игр от EA вместе с видеокартами.

Супермен под крылом EA

Electronic Arts приобрела права на разработку и издание игр по мотивам комиксов о Супермене у компаний Warner Bros. Consumer Products и DC Comics. Многолетнее соглашение начнет действовать с 2004 года и будет распространяться на все комиксы, мультфильмы и фильмы о Супермене.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Геймеры как они есть

При подготовке этого выпуска "Новостного меридиана" мне на глаза попался ряд интересных статей, касающихся излюбленной темы американцев — насилия в играх. В связи с этим хочу привести некоторые выдержки, которые заслуживают всеобщего внимания.

Согласно исследованиям, средний возраст любителя видеоигр — 28 лет. При этом 60% играющих старше 19 лет. Порядка 85% геймеров — мужчины. 15% проводят за играми более чем 50 часов в неделю. Всего 15% геймеров выбирают в играх героя противоположного пола.

Ну а теперь небольшая статистика по поводу того самого насилия. Всего лишь 13,2% всех проданных игр в 2002 году были "награждены" рейтингом M (Mature), что значит — "для взрослых". Взрослые приобретают 83% всех игр — они либо сами покупают игры, либо приходят в магазин вместе с детьми. Дети же покупают игры всего в 15% случаев.



Escape from Woomera

Небо в клеточку

Как сбежать из австралийской тюрьмы? Если вы когда-нибудь (не дай бог, конечно) зададитесь этим вопросом, рекомендую поиграть в игру Escape from Woomera. В проекте смоделирован ряд австралийских тюрем: тамошний быт, приблизительная система охраны и так далее.

Для побега вы сможете использовать как старинные методы, вроде рытья тоннеля, так и более современные, вроде взятки адвокату и подкупа стражников. Правда, остается загадкой — какую цель преследовали разработчики этой игры? То ли показать миру австралийские тюрьмы, то ли попытаться более качественно воплотить идею не слишком-то удачной Prisoner of War.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Вы способны на Больше!

Лейпциг, 21.08. – 24.08.2003

100.000 участников GC 2003 в течение 4 дней будут находиться в центре игровой компьютерной индустрии.

Не упустите шанс стать одним из этих счастливиц:

- познакомиться с последними игровыми новинками, образовательными программами компьютерной техникой и мобильными развлечениями
- проникнуться атмосферой азарта
- выбрать свой идеал среди мировых лидеров интерактивных развлечений
- найти золотую середину между желаемым и возможностью приобрести все, что Вам понравилось.

За дополнительной информацией для участников и посетителей выставки обращайтесь

по тел. (095) 255-2672;

<http://www.leipziger-messe.ru>

e-mail: imgmsk@dol.ru

РОССИЯ



Одомашненная планета



В конце апреля общими усилиями компаний «Руссобит-М» и Genius в Москве состоялась открытая презентация космического симулятора Homeplanet (см. обзор в разделе Rulezz&Suxx), куда могли прийти все желающие. От всех прочих отечественных мероприятий подобного рода презентация отличалась невиданным доселе размахом. В качестве демонстрационной площадки для своего проекта организаторы решили выбрать мега-кинотеатр Nescafe IMAX с экраном «высотой с семиэтажный дом». И не прогадали — зрелище получилось более чем впечатляющим. «Руссобит-М» не собирается останавливаться на достигнутом и в самое ближайшее время намеревается удивить нас чем-нибудь не менее внушительным — например, розыгрышем призов прямо на Горбушке. По крайней мере, подобная акция есть в планах этого отечественного издателя.

Разрыв отношений

«Не всегда люди поступают так, как хотят, не всегда их желания совпадают с действительностью. К сожалению, столкновения интересов чаще приводят к разрушению взаимоотношений, и реже удается найти общий язык и прийти к согласию». Именно такими словами начинался пресс-релиз, пришедший в редакцию от коллектива «МиСТ ленд». Столь грустный тон сообщения обусловлен разрывом партнерских отношений мистлендовцев с издательством «Бука». Результатом этого стало закрытие «Проекта АЛЬФА». После ухода из под крыла «Буки» команда занялась разработкой нового движка и поиском финансирования. К счастью, в начале этого года мистлендовцы нашли надежного партнера, совместно с которым была создана компания «МиСТ ленд — Юг» и открыты два новых проекта. Основные усилия были брошены на разработку глобального симулятора войны с реальной техникой и на реальной территории — Warfare, о котором мы подробно писали в апрельском номере «Игромании».

Что касается второго проекта... Статьи в прессе, письма игроков, обязательства перед консультантами, сотрудниками групп «А» и «В»,

не позволили разработчикам отказаться от идеи создания игры о знаменитом подразделении «Альфа» — «АЛЬФА антитеррор». Более подробную информацию об этом проекте вы сможете прочесть в нашей рубрике «В центре внимания».

Заходим с тыла

Фирма 1С и компания Best Way подписали договор об издании в России, на территории стран СНГ и Балтии игры «В тылу врага», о которой мы уже писали в прошлом номере «Игромании» в репортаже с московской Конференции Разработчиков Компьютерных Игр.

Действие «В тылу врага» разворачивается во время второй мировой войны. В результате ожесточенного сражения с противником военное подразделение, в кото-

ром служил главный герой игры, было уничтожено. В итоге наш солдат остался в глубоком вражеском тылу. Единственный способ спастись — пробираться к своим войскам через оккупированную территорию. Задача, прямо скажем, не из легких.

Игра совмещает черты сразу нескольких жанров: присущий экшенам динамизм, «стратегическую» вдумчивость, а также индивидуальные характеристики персонажей и квестовые элементы — отличительные особенности ролевиков. Выход проекта намечен на первый квартал 2004 года.



В тылу врага

СРОЧНО ВНОМЕР

Вторые Сими



The Sims 2

Прочитав заголовок, некоторые могли подумать: «Да какие ж они вторые? Их, гадов, уже вон сколько понаделали!» Так-то оно так, да только не совсем. Начав свое победоносное шествие в двухтысячном году, серия The Sims обросла многочисленными дополнениями, но, по сути, не претерпела никаких кардинальных изменений. Понимая, что вечно стричь зеленых президентов на ровном месте не получится, Electronic Arts сделала новый ход конем, который должен обеспечить безбедное существование компании на долгие годы вперед. Итак, встречайте: «вторые Сими» или просто — The Sims 2.

Вторая часть The Sims должна стать существенным сим-шагом вперед, благодаря целому ряду нововведений. Во-первых, у виртуальных жителей наконец-то появилась не менее виртуальная ДНК, сделавшая их полноценными «тамагочи». Отныне игрокам предстоит контролировать своих «симв» с самого рож-

дения! Да-да, все решения, которые вы будете принимать на протяжении игры, рано или поздно скажутся не только на конкретном человеке, но и на всем его семействе, роде, поколении в конце концов! Будете баловать ребенка в детстве? Будете прощать ему юношеский максимализм? Тогда будьте готовы через тридцать виртуальных лет получить великовозрастного балбеса, который целыми днями валяется на диване, попивает пиво и постепенно превращается в рыхлую субстанцию, лишь

отдаленно напоминающую человека.

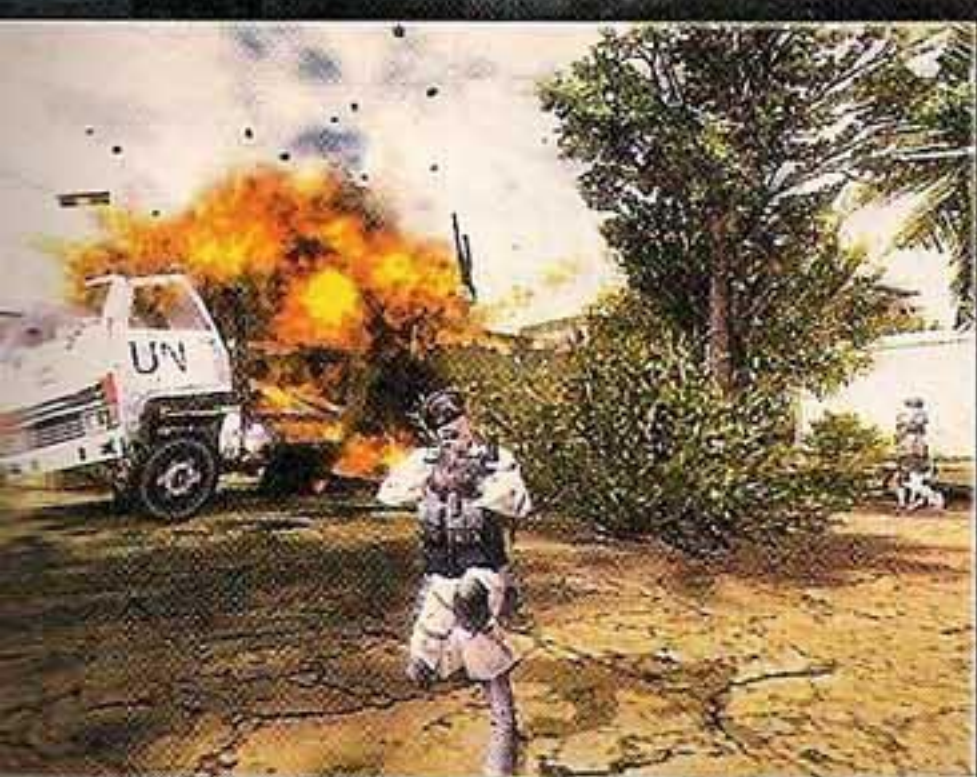
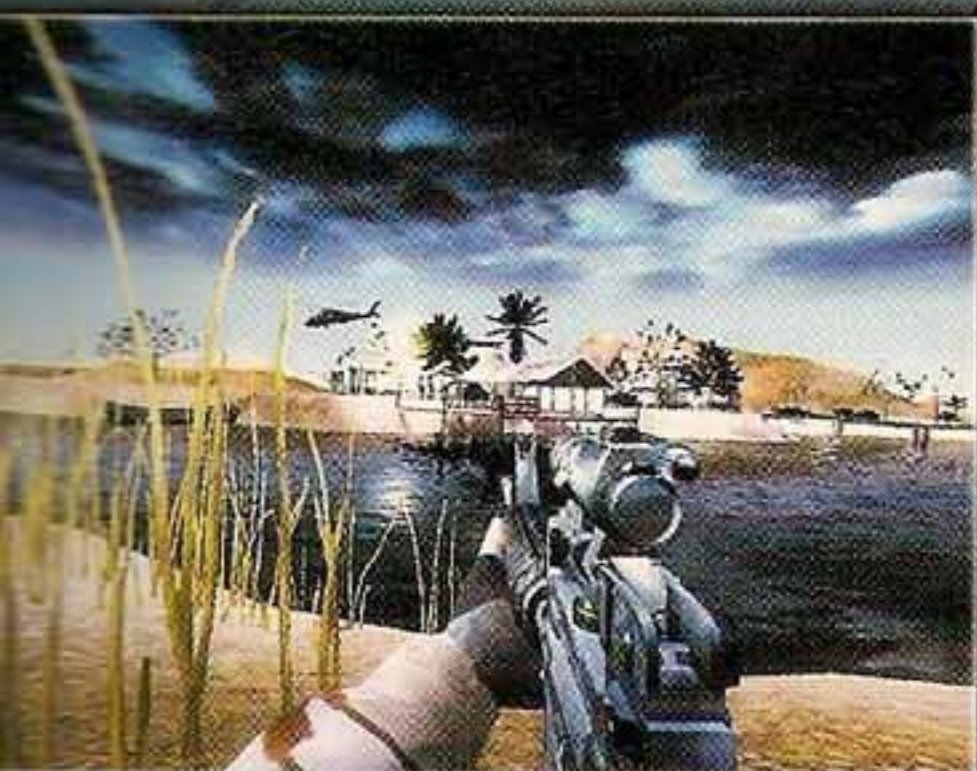
Во-вторых, нас ждет абсолютно новый трехмерный движок игры. Я лично знаю множество людей, которые с удовольствием бы взялись за воспитание собственного «сима», если бы не устаревшая по нынешним меркам графика оригинальной игры и аддонов. Теперь подобной дилеммы не существует. Благодаря новой графической начинке вы сможете изменять внешний вид вашего «сима», делая его легко узнаваемым среди полчищ собратьев по виртуальному миру.

Наконец, EA готовит новую систему обустройства жилищ, и здесь явно прослеживается тенденция к расширению жилплощади. Двухэтажные особняки, оборудованные по самому последнему слову техники, напичканные дорогой мебелью и антиквариатом? Нет проблем. В The Sims 2 будет возможно все. Ну, или почти все. Конкретнее узнаем только в начале 2004 года.



DELTA FORCE®

ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

 **snowball.ru**
технология творчества

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



© 1С: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на июньских компакт-дисках "Игромании". На самих компакт-дисках содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты.

На первом CD находятся разделы "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок".

На втором CD вас ждут "Игровая зона", состоящая из основной части, а

также разделов "Темы компакта", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости", и "КОДекс".

Компакты базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

Все пожелания по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт-дисков направляйте на rod@igromania.ru, будем признательны.

КОДекс на CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах 828 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Подборки по Operation Flashpoint, GTA 3, Postal 2, Serious Sam и Impossible Creatures; все темы компакта, веселости и бонусы (кроме RiCW), а также участие в составлении "Зоны":

ИЛЬЯ "ORANGE" ВИКТОРОВ

Подборки по Age of Mythology, Civilization III, Diablo 2, Dungeon Siege, Fallout 2, C&C: Generals, Jagged Alliance 2, Max Payne, Morrowind и Neverwinter Nights:

АРТЕМ ВОЛИК

Подборки по FIFA 2003, NFS: Hot Pursuit 2, NHL 2003 и Warcraft III: ДАНИИЛ ЛЕВИ

Подборки по Heroes of Might and Magic и Age of Empires 2: DARK ELF

Подборки по "Противостоянию 4", Jedi Knight 2 и "ИЛ-2 Штурмовик": АНДРЕЙ КАЛИНИН

Подборка по Mafia: совместно АНТОН ГОЛИЦИН и ДАНИИЛ ЛЕВИ

Разбор вашего творчества, а также RiCW: АНТОН ГОЛИЦИН

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом издается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя месяц-полтора после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров) публикуются на CD "Игромании", а также на сайте www.igromania.ru.

На этом игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения, опубликованные на страницах майского номера "Лучших компьютерных игр" (который с Freelancer на обложке). Вас ожидают:

1. Freelancer. Руководство + тактика.
2. Grom. Руководство + тактика + прохождение.
3. Master of Orion III. Руководство + тактика.
4. Praetorians. Руководство + тактика.
5. Tom Clancy's Splinter Cell. Руководство + тактика + прохождение.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На СЛЕДУЮЩЕМ компакт-диске "Игромании" ждите материалы, которые будут представлены июньским номером журнала "Лучшие компьютерные игры" (на его обложке, которую вы видите рядом, Индиана Джонс):

1. 1503 Anno Domini. The New World. Руководство.



2. Блицкриг. Руководство + прохождение.
3. Ил-2: Забытые сражения. Руководство.
4. Противостояние: Азия в огне. Руководство + прохождение.
5. Delta Force: Black Hawk Down (Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"). Руководство.
6. Heroes of Might and Magic IV: Winds of War. Краткое руководство + прохождение.
7. Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Руководство + вероятно, прохождение.
8. Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield. Руководство + прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" июньского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные углубленные материалы: "Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin. Прорыв линии фронта", "Европа 1400: Гильдия. Политика без предрассудков", "Hearts of Iron (День Победы). Управление бронетанковыми соединениями" и "Starcraft: BroodWar. Часть первая: тайны загадочных протоссов". Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайте WWW.IGROMANIA.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.



схват игр, для которых есть интересные мультиплеерные дополнения.

4. Недавно появившиеся "Игровые обои" выросли в раздел "Игровой десктоп", в котором будут также скринсейверы, темы, винтажные скины и прочее.

5. Вместо блока "Дополнения Игровой зоны" возник раздел "Веселости". В ближайшем будущем он будет значительно расширен.

6. Как вы знаете, в основной части "Игровой зоны" всегда ровно 25 игр. Причем с недавних пор мы железно для каждой из игр, присутствующих в "Зоне", выкладываем по несколько игровых дополнений (от двух штук до сотен, как получится и смотря что за игра). Однако иногда для той или иной игры хочется выложить одно-единственное дополнение или же, например, единую пачку новых уровней без детальных описаний. Для этих целей мы создали блок "Бонусы". В этом номере вы найдете там дополнения еще для четырех игр.

Есть и другие нововведения, но они менее значимы. Изучайте, играйте!

РЕДАКЦИЯ

№1. Ил-2 Штурмовик

1. Пять больших кампаний. "Крым, весна 1942 года" — первая в истории игры "Ил-2 Штурмовик" динамическая кампания. "SG-2 Иммельман" — гипер-кампания за немцев, содержащая 66 миссий. "Первый год войны" — романтическая кампания, повествующая о советском летчике, воевавшем в первый год войны. "И-16 две недели в небе Смоленска" — очень сложная кампания, частично основанная на оригинальной "Истребитель". "Становление" — хотите узнать, что пережили советские летчики-истребители в первые месяцы войны?..

2. Одиннадцать шкурок для самолетов. Самых разных направлений. Исторические, спортивные и плоды фантазий.

№2. Противостояние 4 (Sudden Strike 2)



1. Краткая кампания, повествующая о первых днях ВОВ.

2. Семь новых карт, снабженных подробными описаниями: Atlantic Wall Elite, Test-map for SS2, "Сталинград", "Через реку", "Грозный 41-ый", "Охрана аэродрома", "Операция Багратион". Особо можно выделить Test-map for SS2 и "Сталинград". Первую за оригинальность, а вторую за масштабность и невероятную интересность.

3. Программа Xmission. С ее помощью вы сможете запускать любую миссию кампании.

№3. Age of Empires 2: The Conquerors

1. Не все знают, что редактор игры позволяет создавать фактически полноценные RPG. Три из них мы сегодня публикуем. Обратите особое внимание на шедевральную The Land of Chaos!

2. Исторически достоверная кампания Granded Batallas, воспроизводящая величайшие битвы в истории человечества.

3. Четыре замечательные карты как для

сингла, так и для мультиплеера.

4. Модификации в количестве трех. Lord of the Rings и Renaissance, меняющие названия в игре, и сверхоригинальная Red Dragon Den, добавляющая в "Эпоху"... красного дракона!

Немалая часть представленного в подборке — на испанском языке. Такова судьба. Впрочем, знание английского позволяет почти везде легко разобраться, что к чему.

№4. Age of Mythology

В этом номере мы, помимо традиционного уже набора карт, публикуем обширную подборку модификаций AI игры. Несмотря на то, что начиная со среднего уровня сложности компьютерный интеллект является недурственным противником, некоторые алгоритмы его поведения все-таки нуждаются в дополнитель-



ных усовершенствованиях. Другие модификации, напротив, направлены на упрощение игры — компьютер становится менее агрессивным. Таким образом, каждый сможет найти себе мод по вкусу. Представляем вашему вниманию Admiral AI, Battlemachine Zeta, Dombrain, Enhanced AI, Less Aggressive AI, Turtle Heaven, AoM Defensive Pack.

Кроме того, вашему вниманию предлагается первая официальная дополнительная кампания от Ensemble Studios — The Golden Gift. Динамичный сюжет, новые персонажи, интересные миссии — что еще нужно, чтобы с пользой потратить пару вечеров?! Вас также ждут две тематические карты — Lord of the Rings и Troy Massacre, а также по 5 карт для одиночной и сетевой игры — сборник 10 AoM Custom Maps.

№5. Civilization III

"Пусть здесь будет город-сад!" Новая графика для Civ 3 — более сочная, более красочная. Поверьте, Womok's Terrain Graphics Modpack — это нечто необычное. Такую "живую" "Цивилизацию" вы еще не видели. Мир



утопает в зелени. Глаза отдыхают.

Остальные моды — под стать этому. Новая графика для железных дорог (Circular Railroads), шахт и деревушек (MMX), иконок ресурсов (Shank Resources), экрана строительства (Nemos Queue Mod), жителей городов (Popheads) и, наконец, чудес света (Wonder Info). "Цивилизация" становится не только красивой, но и удобной.

На сладкое — несколько новых модов.

1. Acceleration увеличивает скорость развития цивилизаций — игра становится более динамичной и захватывающей.

2. Ancient's Civs — все, что вы хотели изменить в правилах Civilization III, но не знали, с чего начать.

3. Europe Patch — для тех, кто хочет видеть норвежцев и поляков вместо ирокезов и зулусов.

4. Governments — общественные формации на любой вкус и цвет.

5. Moraelin's Exponen-tial Mod делает ситуацию, при которой копеечник уничтожает танк, невозможной.

№6. Command and Conquer: Generals



1. Battle of the Bridge заменяет заставочный ролик на движке игры (фон для главного меню) на другой, значительно более зрелищный. Обилие красивых планов и груды разбитой техники в битве за неизвестный мост через неизвестную реку.

2. China vs GLA также изменяет заставочный ролик. Теперь там вместо американских танков, расстреливающих террористов, появляются китайские.

3. Тем, кто считает, что "туман войны" только мешает, мод No Shroud позволяет отключить сей эффект.

4. Carpet Bombing добавляет в skirmish и сетевую игру возможность производить бомбардировки с самолета при игре за американцев.

5. POWTruck — это, несмотря на странное название, всего-навсего БМП с десятью солдатами внутри. Мод делает его доступным для всех трех сторон.

Кроме того, вашему вниманию предлагаются утилиты для работы со специализированными архивами игры — с расширениями .big (BigPOP) и .csf (CSF-editor), а также удобная программа для составления списка имеющихся у вас реплеев.

И, наконец, подборка карт сегодня включа-

ТЕМА КОМПАКТА №1 Operation Flashpoint: Возмездие



▲ Начало одной из миссий — уничтожение американского танкового конвоя.

"Возмездие" — одна из самых мощных пользовательских кампаний для великого Operation Flashpoint. Она создана отечественными разработчиками — группой Russian Team, уже известной вам кампанией "ДМБ-85", которая публиковалась нами некоторое время назад.

Сюжет "Возмездия" напоминает известные события в Афганистане — холодная война, террористическая ор-

ганизация, финансируемая США, затем распад СССР, конфликт между американцами и террористами, партизанская война последних с первыми, происходящая при тайной поддержке российского правительства... События разворачиваются в наши дни и близки к современным реалиям. Радует тщательнейшая проработка миссий, отлично срежиссированные красивые скриптовые ролики, профессиональная озвучка, грамотные и развернутые тексты, внушительное количество дополнительной техники и оружия, ну и самое главное — нетипичный для Operation Flashpoint стиль ведения боевых действий, в которых упор теперь сделан на диверсионные операции и партизанскую войну.



▲ Новинка! Родной БТР-70.

ет в себя как первую официальную карту от EA Pacific — Flash Fire, так и работы независимых мэп-дизайнеров: сборники Apolcolypse, DthSyth17's Map Pack и The Best Maps.

№7. Diablo 2



Diablo 2 скоро исполнится 4 года, однако популярность не ослабевает. Такова, по всей видимости, судьба всех игр от Blizzard: надолго оставаться в наших сердцах и на наших винчестерах.

Гвоздь программы сегодня, безусловно, LOD Encyclopedia. Самое полное собрание сочинений о Diablo 2. В ней содержатся сведения обо всех предметах, монстрах и героях игры. Запас хранящейся в ней информации практически неисчерпаем. Если у вас есть вопрос по игре, то, скорее всего, на него можно ответить с помощью LOD Encyclopedia. Не пропустите!

Кроме того, вам может оказаться полезной Character Planner — утилита для облегчения планирования развития персонажа.

Следующий пункт нашей программы — модификации.

1. Expanded Stash — увеличение емкости сундука и инвентори. Теперь с поля боя можно унести значительно больше добра.

2. Item Drop — увеличение вероятности выпадения из врага магических предметов. Спустя пять минут игры весь уровень оказывается завален "синими" вещами.

3. Seven Lances — тотальная переделка Diablo с собственными уникальными вещами,

монстрами и даже рунными словами. Для тех, кто любит разнообразие. Замечательный повод еще раз пройти игру!

№8. Dungeon Siege



1. eXpert AI значительно увеличивает эффективность работы искусственного интеллекта. Враги начинают действовать более осмысленно: преследовать партию, отступать в случае необходимости и т.д.

2. Auto Use Potions способен избавить вас от неудобств, связанных с необходимостью лично предлагать своим подопечным выпить тот или иной эликсир.

3. Master Archer повышает эффективность лучников, делая наносимые ими повреждения и скорость их атаки зависящей от ловкости персонажа.

4. Bounty Hunter добавляет в игру несколько пушек из "Звездных войн". Не очень реалистично — зато выглядит здорово!

5. Item Overhaul добавляет около 14 тысяч новых суффиксов и префиксов (слов на начале и в конце названий) для магических предметов. Такого количества сочетаний в названиях магических вещей вы не встретите ни в одной игре!

6. Напоследок — мод из категории "Игровые ресурсы". Unlocked Character Textures делает доступными при создании персонажа текстуры, которые авторы предпочли скрыть от посторонних глаз. Герой с рожей зеленого цвета? Да с легкостью! Далеко не в каждой игре существует возможность поиграть за Франкенштейна.

№9. Elder Scrolls III: Morrowind



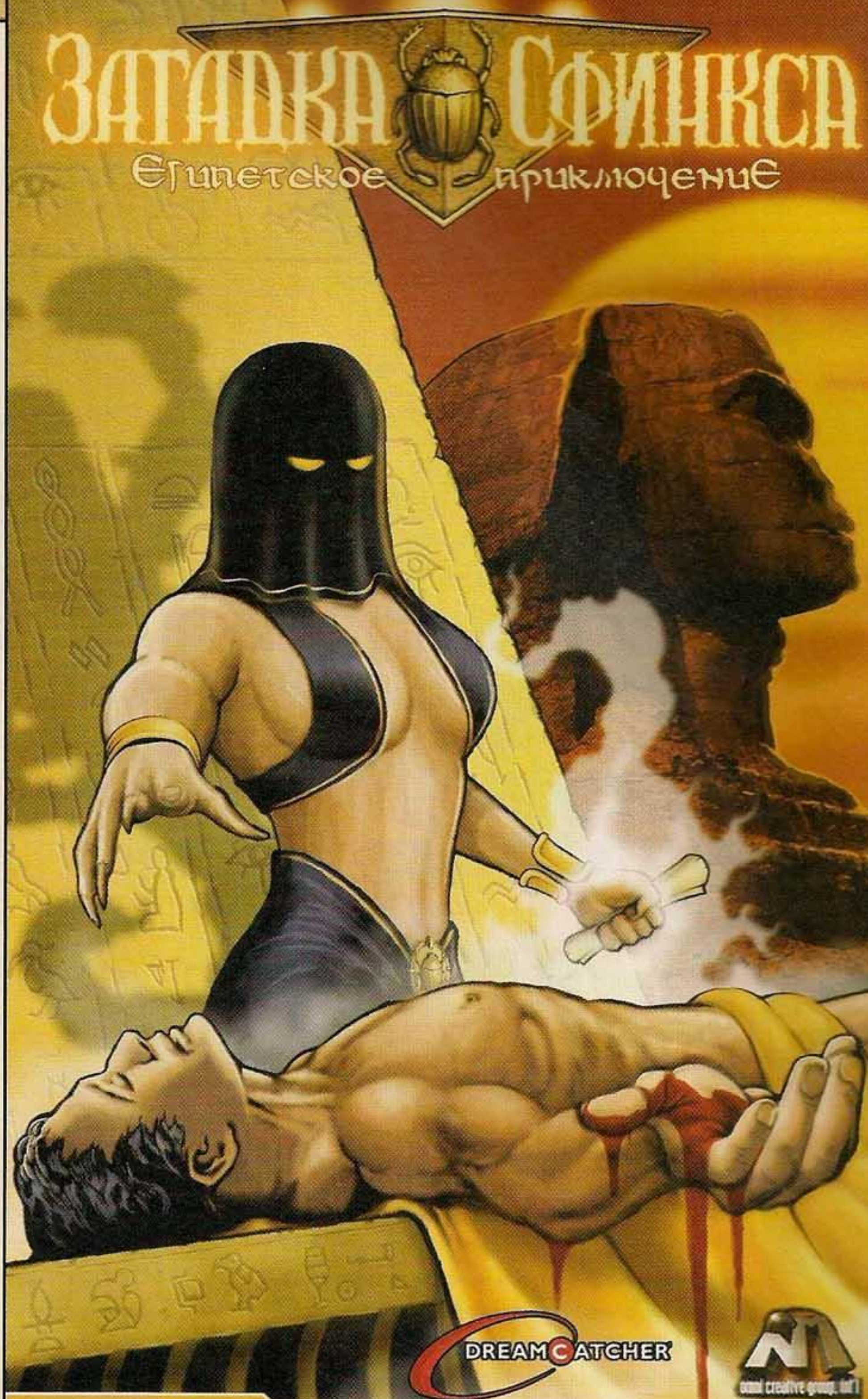
Несмотря на то, что в этом месяце плагинов для TES 3 меньше, чем в предыдущем, их качество все так же на высоте.

Прежде всего обратите внимание на новую версию FPS Optimizer — он все так же удобен, но функций в нем стало больше, а главное, появилась поддержка Windows 2000. Не пропустите.

Кроме того, составителям собственных плагинов стоит обратить внимание на утилиту Gen Mod, предназначенную для генерации случайным образом комнат и подземелий по заданным параметрам, и Max Exporter — плагин для 3DS Max, предназначенный для экспорта моделей во встроенный редактор Morrowind.

1. В категории "Дополнения и улучшения" стоит прежде всего обратить внимание на Giants, долгожданный 25-мегабайтный плагин, добавляющий в игру около 80 новых существ. Ранее выложенный на компакт к "Лучшим компьютерным играм", он наконец добрался и до нашего диска.

Помимо этого, в данную категорию попали Green Uvirth — улучшение внешнего вида цитадели Тельванни, Horatio Casting — плагин, снижаю-



pc cdrom

Долгие годы ушли у археолога Джилла Джофферса на поиски древнего манускрипта. Пытаясь разгадать его тайну, Джилл навлек на себя страшное проклятие. В спешке он посылает за вами, своим лучшим другом. Но вы прибыли в Египет слишком поздно: сэр Джилл погиб, а от свитка остались только обрывки... Исследуйте гробницы и лабиринты, обойдите циничных соперников-археологов и раскройте Загадку Сфинкса!



Система "QTVR", обеспечивающая панорамный обзор в 360 градусов!



Более 15 квадратных километров игрового пространства, отрендеренного в фотореалистичном качестве.



Максимальная детализация: пирамида Хеопса была смоделирована буквально камень за камнем.



Мистический саундтрек, мелодии которого погружают вас в атмосферу Древнего Египта.

www.akella.com

© 2003 "Akella", © 2003 "DreamCatcher", © 2003 "Omni Creative Group"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

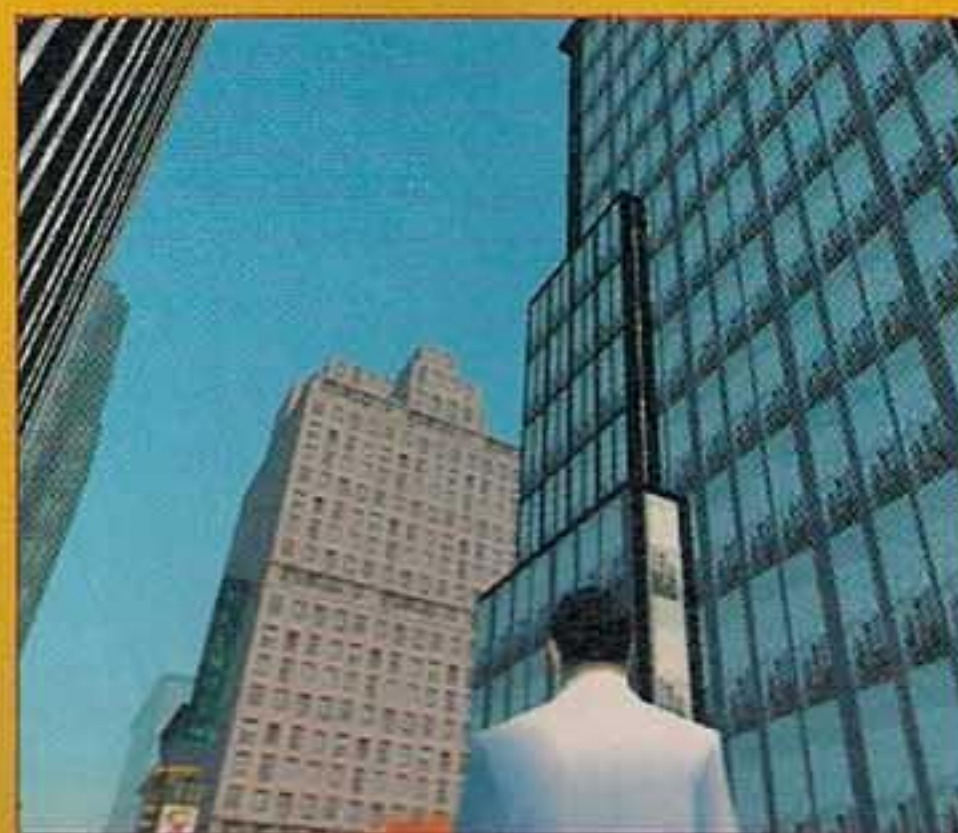


ТЕМА КОМПАКТА №2

Mafia: Blue Dream Mod

Мафиозный Город Потерянного Рая исхожен вдоль и поперек, лучшие экземпляры американского автопрома 30-х годов отправлены ржаветь в гараж, а последний гангста получил пулю в лоб... Самое время обратиться к свеженькому Vice City — пройтись по улицам Города Пороков?..

Время-то оно время, но и "Мафию" отставлять в сторону пока что ой как рано! Тем более что у вас теперь есть модификация **Blue Dream**, способная радикально преобразить любимую игру. Тотальная замена текстур, моделей и звуков равносильна путешествию во времени — по давно знакомым



▲ Что, не узнаете город? Спрашиваете, откуда взялись эти небоскребы? Недоумеваете, кто это такой в модном белом костюме?



▲ Новому городу — новые средства передвижения.

улицам теперь ездят спортивные суперкары, джипы и микроавтобусы 60-90-х годов прошлого столетия, а сам город пестрит рекламой мега-корпораций. В таком антураже не грех заново пройти все миссии, наслаждаясь внешним видом новых автомобилей. А вы говорите, что бутлегерских войн в конце двадцатого века быть не могло!

лотил в нем свой, весьма оригинальный взгляд на вселенную Fallout. Игрокам обеспечено большое количество типично фоллаутовского юмора, быстрый геймплей из-за увеличения наносимого оружием повреждения, а также целый ряд приятных открытий — мод сильно изменяет игру.

2. **Arroyo-Klamath Mod** представляет собой демо-версию проекта, которому, по всей видимости, уже не суждено выйти в свет. В демке изменению подверглась только деревушка Arroyo, однако изменилась она практически до неузнаваемости. Даже если вы до этого проходили Храм Испытаний не один десяток раз, вам это не поможет — задания стали другими, в них нужно использовать ум, а не грубую силу. Замечательный повод вернуться к старому, но не забытому хиту.

3. **Main Menu Skin Mod**, по сути, представляет собой программу, изменяющую фоновую картинку в **Fallout 1** и **2**. Возьму на себя смелость утверждать, что новые версии заставок выглядят значительно лучше прежних.

№11. FIFA 2003

Специально для виртуальных Бекхемов и Зиданов выкладываем на компакт подборку дополнительных файлов для любимого футбольного симулятора. На сей раз все файлы разделены на три категории: **игровые дополнения**, **стадионы** и **дополнительные материалы**.

В дополнениях вы найдете несколько необходимых заплаток, улучшающих игровой процесс и повышающих реализм происходящих на поле событий. Здесь же представлены коллекции **новых мячей** от ведущих производителей спортивной атрибутики и **новые поля**.

В разделе **стадионов** осел милый глазу голландский стадион Роттердам.

Наконец, в **дополнительных материалах** расположены два текстовых файла, содержащих информацию об основах игры и основах использования читов (текст на английском языке).

№10. Fallout 2

На этом компактe мы публикуем относительно большие (по сравнению с выкладываемыми ранее) моды, предусматривающие глобальные изменения геймплея.

1. **Deep Impact** — мод-прикол. Автор воп-

щий затраты маны на заклинания при увеличении уровня владения соответствующей школой магии, **Magic Books** — настоящие книги для личной библиотеки в игре, и **Multiple Summoning Spells** — свитки с заклинаниями, позволяющими призывать несколько существ одновременно.

2. В категории "Предметы" вы можете найти несколько вещей, в первую очередь красивых, и только во вторую — функциональных. К примеру, **Dwemer Clock** — настоящие часы, а **Daedric Leather** — кожаные даэдрические перчатки. **Black Robes** и **Telvanni Robe** — стильные балахоны для магов. Только оружие и броня из **Glass Extension** сможет действительно помочь вам в борьбе со Злом, остальное же — просто красивые вещи. Для настоящих эстетов.

3. Напоследок — два хороших квеста. В **Charms of Aqueous** вам придется сразиться со злым некромантом, погубившим только что обвенчавшуюся пару. Героическая история с детективным сюжетом и обилием драк — вполне типично для **Morrowind**. Во втором квесте, **Theurgist**, вам предстоит поступить в обучение к престарелому магу-Тельванни, имя которого когда-то вселяло ужас в сердца людей и темных эльфов. Интеллектуальный квест для персонажей-магов, с закрученным сюжетом, где в конце достойного ждет самая высокая награда — знания!



№12. G.T.A. 3

В мир вступило мегаождаемое продолжение одной из лучших игр прошедшего года — **GTA: Vice City**. Продолжение сериала Grand Theft Auto безоговорочно оправдывает возлагавшиеся ожидания, а как следствие — в дальнейшем можно ожидать снижение активности народных масс на почве создания дополнений для GTA 3. Знаете, почему? Правильно — потому что все устремится ваять дополнения для Vice City. Ввиду этого, возможно, нам с вами предстоят огромные подборки по Vice City и уменьшившиеся по GTA 3. Возможно. А сейчас мы для вас заготовили следующее.

1. Большая пачка разнообразных симпатичных машинок, в числе коих такие красавцы и красавицы, как **Chevy Hellrock** — краса 60-х с радикальным тюнингом, "глазастик" **Mercedes E320**, монструозный **Ranchero HotRod**, классический полицейский **Crown Victoria**, такси на его же основе и многие другие не менее приятные экземпляры.

2. Три новых карты-зоны — настоящий американский хайвей, островок **JEM Island** и совершенно бесподобный **Orbital City** — для тех, кто не боится настоящей высоты.

3. Коллекция скинов для главного героя и всякое прочее по мелочи.

Подборка реализована при участии сайта <http://gta3files.ndg.ru>.

№13. Heroes of Might and Magic (Герои Меча и Магии)
Heroes of Might and Magic III


1. Пять отличных кампаний, возглавляет же их **The Adventures of Wren!** Обратите особое внимание.

2. Программа **H3Combat Simulator**, позволяющая рассчитать исход любой битвы.

3. Пятнадцать пользовательских сценариев на любой вкус!

Heroes of Might and Magic IV

1. Две первоклассные кампании — быстрая и "мясная" **Kergan & Death Empire** и развернутая приключенческая **Return to Sandro**.



2. Многие люди ищут хорошие карты для кооперативной игры. Но не все находят. Специально для них — **пять карт**, заточенных под allies-режим игры.

ТЕМА КОМПАКТА №3
UT 2003 Epic Bonus Pack

По более чем многочисленным заявкам мы публикуем гигантское (более 150 мегабайт) официальное дополнение для хитового мультиплеерного экшена. Для тех, кто еще не в курсе — бонус-пак добавляет в игру десять отличнейших новых карт (**DM-IronDeity**, **DM-IceTomb**, **CTF-Avaris** и другие), целых три новых режима игры (**Mutant** — общая охота игроком с огромным количеством здоровья и брони, режим **Last Man Standing** — битва, в которой выигрывает последний выживший, и режим



▲ Супермутант против "невидимки" — демонстрация одного из новых игровых режимов.



▲ Режим Invasion — ожесточенная борьба команды игроков с толпами монстров.

Invasion — команда игроков против монстров, управляемых AI, а также несколько новых **Adrenaline Combos**, вроде уменьшения игрока (забавнейшая вещь) или установки старой доброй голограммы. Помимо вышеперечисленного, в это дополнение включено множество мелких фишек, вроде расширенных настроек, улучшенной античитерской защиты, поддержки записи демов, новых звуков и многого прочего.

3. Две полезные утилиты — **Feo Cheat** и **Music Extractor**.

4. И на десерт — пачка из пяти лучших карт, сделанных фанатами.

№14. Impossible Creatures

1. Официальный мини-патч, делающий доступной целую толпу **дополнительных животных** с впечатляющими характеристиками. Дельфин, кенгуру, мамонт, лошадь, лось, гадюка, ворон и многие другие готовы предоставить себя для ваших генетических экспериментов!

2. Пять новых карт мультиплеерно-скирмшного толка. **Gauntlet**, **High Fort**, **Microwars**, **Oasis Hills** и **Polar Cap**.

№15. Jagged Alliance 2: Цена свободы

Мы продолжаем публиковать mission pack-и, созданные вскоре после выхода "Цены свободы". В этом месяце мы предлагаем вашему вниманию две кампании, наиболее известные в среде поклонников JA2. Обе они представляют собой результат титанического труда разработчиков по заполнению карты "Цена свободы" секторами, каждый из которых является вызовом тактическому гению игрока.

1. **Bear's Pit** берет качеством. Секторов сравнительно немного (около сорока), однако каждый из них хорошо продуман, с тем чтобы

сделать прохождение максимально интересным. Сюжет плавно развивается по мере прохождения миссий. Вместе с картами игроку предлагается **html-документ**, в котором детально описаны все аспекты кампании. Более того, часть данных спрятана в отдельных архивах, защищенных паролями. Открыть их можно будет только с помощью информации, добываемой в самой игре.

Выше всяких похвал. Очень грамотный, верный подход.

2. **X-COM**, напротив, берет количеством. 100 секторов — такую кампанию можно проходить очень и очень долго. В планах разработчиков (правда, нет уверенности, что эти планы претворятся в жизнь) — полностью заполнить карту Траконы, а это 256 секторов на поверхности и 150-200 подземных. Для тех, кто ценит **Jagged Alliance** прежде всего за реалистичные боевые действия, эта кампания подходит идеально.

Снимаем шляпу перед разработчиками. Титанический труд на радость поклонникам игры.

3. И еще вас ждет неофициальный патч для "Цены свободы", исправляющий самую значительную ошибку русской версии игры. Поставив этот патч, вы сможете нанять скрытного Мануэля, японского ковбоя Текса и усатого подрывника, а также получите доступ к квестам.

P.S. Предположительно через номер ждите новые кампании к "Цене свободы", созданные



в более поздний период после выхода игры. У вас есть два месяца, чтобы пройти интереснейшие кампании "Bear's Pit" и "X-COM". Спешите!

№16. Jedi Knight 2: Jedi Outcast

1. Четыре синглплеерные карты. **Bespin** — чтобы пройти эту карту, придется продумывать каждый шаг. **Carbon Duel** — битва в карбонном холодильнике, на пару с Люком Скайуокером. **Prison Escape** — совершаем побег из тюрьмы, куда нас посадили имперцы. **Kejim Outpost-Sector 3** — захватываем имперскую заставу.

2. Три мультиплеерные модели: **Vader**, **Battle Droid**, **Gui Gon**.

3. Три интереснейшие модификации. **Jetpack** — с его помощью ваш джедай взлетит. **Sabmod** — новый набор "заменителей" светового меча (молот, турецкая сабля и палица). **"Ниндзя мод"** — заменяет привычного Кайла Катарна на японского ниндзя. **Zam Rifler** — меняет пушку "дизруптор" на снайперскую винтовку.

№17. Mafia: The City of Lost Heaven

Снова выкладываем для вас лучшие файлы для популярного творения Illusion Software. Возможность распаковки файлов с расширением dta открыла перед истинными фанатами огромные возможности по редактированию текстур.

На компактe вас ждет грандиозная подборка, включающая в себя следующее:

1. Новые автомобили и новые скины для привычных автомобилей: **Alfa-Romeo 156**, **Alfa Romeo Giulia 1300 S (Taxi)**, **Bruno Speedster**, **Bugatti**, **Ferrari 360**, **Ford Fairmont**, **Hummer**, **Landrovet Freelander**, **Mercury Lynx 1981**, **Peugeot 306** и набор грузовиков.

2. Здания: бензоколонки **Shell**, **Texaco**, **Aral** и рекламные щиты и плакаты реальных продуктов.

3. Модификации игрового оружия, превра-

щающие заурядные кольты и бейсбольные биты в произведения ювелирного искусства.

4. Около самых разнообразных и, на мой взгляд, интересных скинов 30 скинов для **Томми** (одна обнаженная **Сара** в роли Томми чего стоит!) и других игровых персонажей.

5. Утилиты и пользовательские патчи.

6. Скринсейвер и карта **Lost Heaven**.

№18. Max Payne

1. **Office** — это дополнительный уровень для **Max Payne**. Длинный коридор, множество врагов, тонна свинца и море крови.

2. **Payne Deluxe** и **Weapons Test** — модификации, добавляющие в игру некоторое количество новых пушек. "Калаш", двойной "Кольт Комmando" (по штуке в каждой руке) и многое другое — там найдется, из чего пострелять.

№19. Need for Speed: Hot Pursuit 2



На сей раз последняя версия NFS на вашем компьютере обогатится двумя новыми утилитами: **Ini Car Reader** и **Record Stats**. Первая служит для редактирования игры, а последняя понравится тем, кто хочет фиксировать каждый пройденный в игре круг. На компактe вы также обнаружите **6 новых моделей авто** различных марок и гоночных характеристик, а также измененные ландшафты и погодные условия для старых трасс. Новые трассы, сделанные на их основе, называются **Tropical**, **Winter Ville**, **Wine Country** и **Mars Alps**.

№20. Neverwinter Nights

1. **Camera**

hack позволяет более гибко управлять игровой камерой — поднимать ее на большую высоту для лучшего



обзора или приближать к персонажу, имитируя "вид из глаз". Наряду с ручной настройкой существует возможность выбора одного из заданных режимов.

2. **The Sunless Citadel** — hack&slash-модуль в



18 + 2
Beretta

духе классической ADnD. Собрав партию из четырех человек, вы должны исследовать руины старой крепости и выяснить, что за зло таится в ее подземельях. Необходимость создания партии заставляет вспомнить *Baldur's Gate* — модуль выдержан в похожем стиле. Геймплей, ориентированный главным образом на боевые действия, дополняют побочные квесты менее кровавого характера. Результат — неплохое приключение для тех, кто воевать любит больше, чем решать задачи.

3. В *Lone Wolf 2*, напротив, битвам отводится скромное место. В этом модуле на первый план выходит сюжет, личности персонажей, их взаимоотношения. Несмотря на то, что действия игрока практически не влияют на финал — сюжет несет вас вперед, практически ни о чем не спрашивая, — интерес к происходящему не ослабевает до самого конца. Поклонники "литературных РПГ" найдут тут именно то, что искали.

4. *Trial of Spirit Chapter 1* представляет собой гремучую смесь из тяжелых боев, закрученного сюжета и оригинальных дизайнерских находок. Вы начинаете игру в неизвестном месте, практически ничего не помня о своей прошлой жизни, да еще и в виде призрака. Выяснить, что произошло, и наказать виновных — такова вкратце фабула модуля. Благодаря сбалансированности сочетания ролевых и action-элементов удовольствие от *Trial of Spirit* получают и хардкорные ролевики, и фанаты *Diablo*.

5. Напоследок — подарок для тех, кто создает собственные модули. В *Model Pack* входят пять моделей различных монстров, которые можно использовать в своих проектах: *Dracolich*, *Flesh Golem*, *Fairies*, *Draconian* и *Tauranik*, *Lord of Battle*.

№21. NHL 2003



Для всех поклонников хоккейных баталий выкладываем новую подборку дополнительных файлов. На компакт вы найдете три новые заставки на тему российских легионеров, выступающих в национальной хоккейной лиге.

Любителям поэкспериментировать подойдут два мощных редактора: *EA Graphic* и *Blooman Editor*. И если первое —

творение самих разработчиков, то *Blooman Editor* вышел в свет из-под руки истинного фаната жанра хоккейных симуляторов. Такого же, как вы.

№22. Operation Flashpoint

1. Традиционный набор техники. Модная *BMW M5*, грузовик *Mercedes BigFoot*, *Ferrari Modena*, немецкий военный джип *Kubelwagen*, фургон *Peugeot Boxer*, американский истребитель *Sea Harrier*, а также такие экзотические транспортные средства, как лыжи, сноуборд и даже летательный аппарат *Леонардо да Винчи*!

2. Одна из тем компакта — отечественная патриотическая суперкомпания "Возмездие"!

№23. Postal 2

Фантастика! Циничный и бесстыжий антиморальный кусок прикола под названием *Postal 2* едва успел появиться и прокричать "агу-агу!" (помимо "агу", там были еще слова, но они censored), а народ уже принялся клепать к нему дополнения! Лишнее свидетельство чрезвычайной популярности этого неоднозначного экшена. И указание на истинный моральный облик населения пуританской Америки.

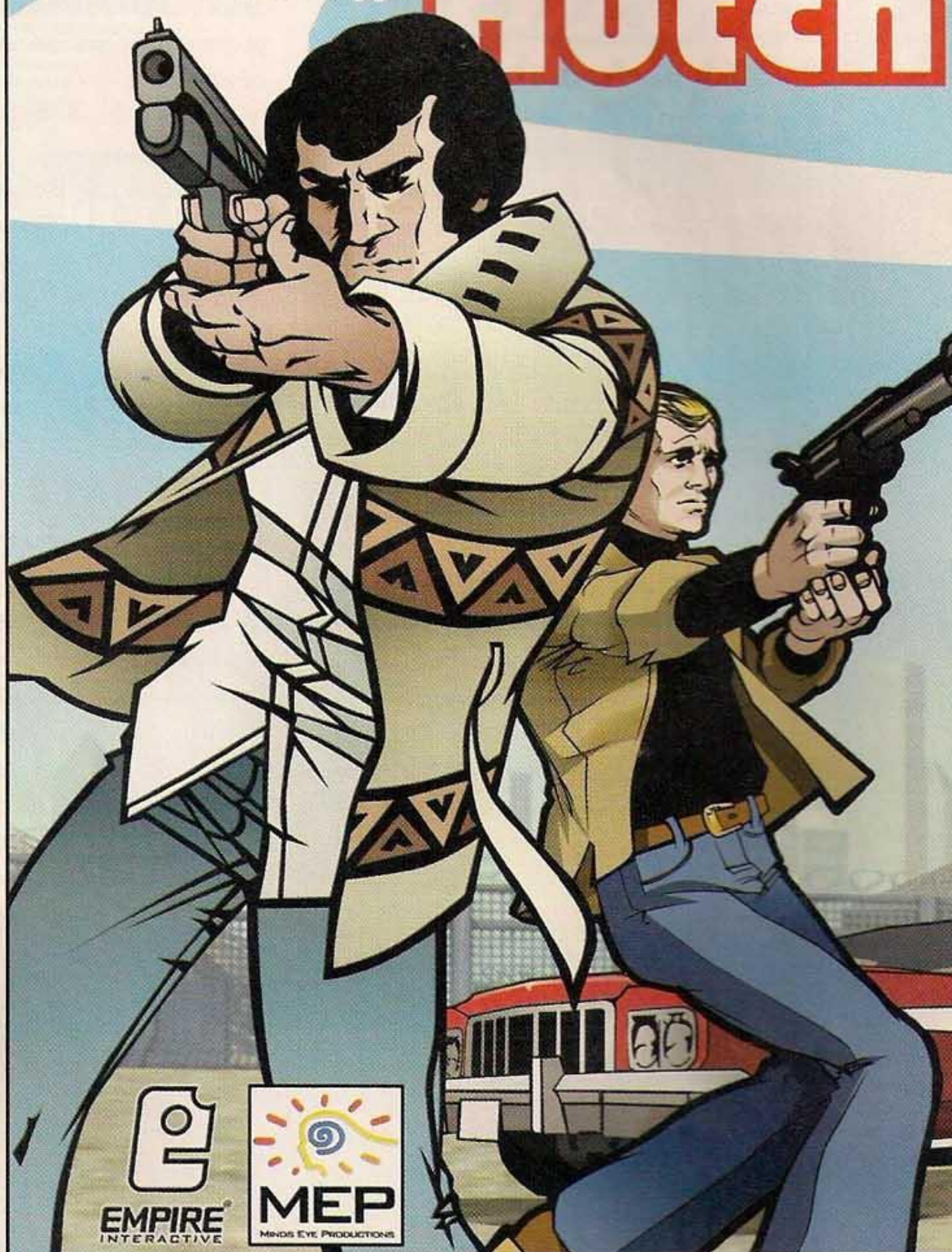
Все работы преследуют только одну цель — сделать игру еще более циничной и кровавой.

1. Появившаяся самой первой, модификация *Dirty Perversions* устраняет с женщин нижнее белье.

2. Модификация *Double Damage* в два раза усиливает действие всего вашего оружия.

Starsky & Hutch

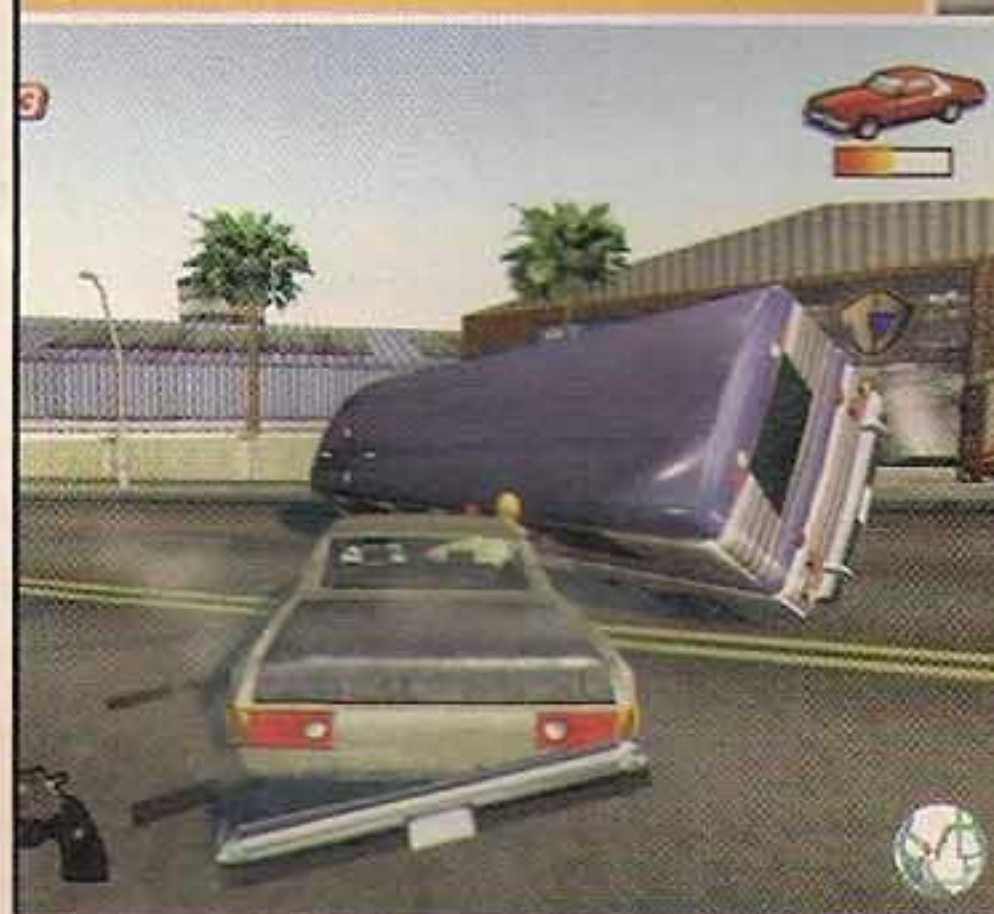
ПОЛИЦЕЙСКАЯ
ЛЕГЕНДА



pc cdrom

Готовы ли вы сорваться с места и погнаться за преступниками в огромном Ford'e "Torino"? А ввязаться в перестрелку на огромных скоростях прямо в центре мегаполиса? Тогда добро пожаловать в игру, воссоздающую атмосферу знаменитого телесериала 70-ых годов "Starsky & Hutch"! Игру, где преступники считают дурным тоном сдаваться, не разбив хотя бы пару десятков машин законопослушных граждан...

16159



Уникальный геймплей: стреляйте, не выходя из машины, прямо из окна вашего Ford'a "Torino"!

19 эпизодов, основанных на сюжетной линии легендарного сериала 70-ых годов "Starsky & Hutch".

Сотни машин, в потоке которых вам предстоит лавировать в погоне за преступниками!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Minds Eye Productions"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



3. Модификация **Severance** — расчлененку в массы! Теперь вы можете отрубить лопатой не только головы, но и иные конечности.

4. И, наконец, самый настоящий мультиплеерный патч! Неофициальный, поэтому без особых возможностей, зато — даже поддерживает ботов!

№24. Serious Sam

Краткая, но конкретная подборка синглплеерных карт для серьезно-сэмовых **First** и **Second Encounter**. Карты зовутся **City of Trust**, **GoldMania**, **Resk**, **Something**, плюс мультиплеерный римейк знаменитой **Q3DM17**.

Все карты выполнены отечественными авторами.

№25. Warcraft III: Reign of Chaos

Как и всегда, мы выкладываем на наш компакт новейшее творчество картостроителей со всего мира: **32** карты, которые подойдут как для дуэльных или командных баталий в сети (категория **Melee**), так и для индивидуального постижения глубин игры (категория **RPG**).

В разделе утилит вы обнаружите мини-коллекцию из трех очень полезных программ: **Biturn**, **Who is Playing** и **Map Protector**. Читатели, серьезно занимающиеся созданием собственных карт, должны обратить внимание на последнюю.



И, наконец, в подборку попадает дополнительная кампания **Spider Queen**, повествующая о нелегкой паучьей судьбе. Кампания снабжена профессиональной озвучкой и представляет собой 10 карт, связанных общей сюжетной линией.

БОНУСЫ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Бонус №1. Аллоды

Поклонникам пожилой, но до сих пор популярной отечественной ролевой стратегии пос-

вящается подборка из 26 дополнительных карт.

Бонус №2. Half-Life

Очередной пользовательский сборник сюжетно взаимосвязанных сингловых карт. В этот раз игроку предстоит играть роль еще одного ученого — знакомого Фримена. В состав пака входит десяток отличных карт. Часок-другой удовольствия поклонникам нестареющего хита обеспечен!

Бонус №3. Starcraft: Brood War

Модификация **Starcraft Millennium**. Несмотря на скромные объемы, вносит в игру множество разного рода изменений.

Бонус №4. Return to Castle Wolfenstein

Отличная карта **Ameland** — сплошное мочилово-рубиллово. Самая популярная на сегодня сингловая карта с отличным дизайном, планировкой и балансом.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

В этом разделе опубликованы работы, которые были присланы нашими читателями на специально выделенный для этой цели почтовый ящик **GAMEZONE@IGROMANIA.RU**.

Как обычно, здесь и работы, предназначенные для конкретных игр (скины, модели оружия, карты, модификации, дополнения и пр.), и подделки, предназначенные для вящего удоволь-

ствия (скины для WinAMP, оригинальные игры и программы).

Напоминаю, что шанс увидеть свет на нашем (а к этому моменту уже, очевидно, на наших) компактe имеют только **ОРИГИНАЛЬНЫЕ** работы. А то присылают тут отдельные личности известнейший скринсейвер **3D Aquarium**, выдавая его за собственную работу! Все, что уже было в интернете, сразу же летит в "Корзину"!

И еще. Чтобы мы смогли выложить вашу ра-

боту на компакт, пожалуйста, прочитайте инструкцию по отправке:

1. Все файлы надо упаковать в единый архив (предпочтительно **RAR** версии 3.0, который находится на компактe, приложенном к любому номеру журнала). Не самораспаковывающийся — обычный.

2. К архиву необходимо приложить (или за-паковать в него) 2-3 скриншота, наглядно демонстрирующие то, что вы нам присылаете.

3. В "теле" письма укажите свое имя или ник, адрес электронной почты, подробное описание вашей работы и процедуру установки.

Если какое-либо из условий будет не выполнено — не обессудьте!

С прошлого номера на компактe мы ввели систему оценок опубликованных работ. Критерии оценок вы можете посмотреть на CD.

Игровые дополнения Counter-Strike

Пара скинов от **Алексея Гладких aka Frag Hunter** и **HITMAN'a** и автомат **MP5SD**, созданный **Deadalus**. Особое внимание обратите на неординарный скин **Zero Leet**.

Diablo 2: Lord of Destruction

Надоело, но тем не менее для фанатов выкладываем: варвар 66-го уровня с неплохим наборчиком шмоток, прокачанный **Ares'ом**.

GTA 3

Целая куча самых разнообразных скинов: от благопристойно-обыкновенных до глючно-шикарных. Мне лично больше всего импонирует скин **jeMatrix**, созданный **Федором Акатовым**.

The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Плагин **The Trade Center**, собравший в одном месте все возможные магазины и предоставляющий возможность не метаться в поисках нужной шмотки по всему Морровинду. Разработчик — **WILD C@T**.

2. Плагин **Ares's Underground**, созданный **Андреем Соловьевым**, добавляет новое подземелье, как обычно, наполненное всякими полезностями, и с кучей монстров, их охраняющих.

3. Плагин "Только для Героев" для аддона **Tribunal**. С помощью этого плагина его автор — **Wolverine** — делает возможным хранение шмоток на виду, а не в сундуках. Впридачу добавляется новая броня и оружие.

Quake III Arena

Карта **Dark Blade** от **mik'a**. Небольшая карта для командной или дефматчевой игры. Карты для "великого и ужасного" **Q3A** весьма редко появляются среди присланного читателями, поэтому не выложить эту вполне ординарную, но неплохую работу мы не могли.

Warcraft III: Reign of Chaos

Модификация **Ogrrespect** немного не дотягивает до названия "глобальная" — ведь она заменяет все игровые расы в игре на неигровые. Всю жизнь мечтали играть за темных орков? Устанавливайте — и вперед! Автор: **Роман Янковский aka Великий Мао**.

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Скин Black Hawk, превращающий банальный "Мессер" в легендарную "Черную вдову". В роли "делающего вдов" — ALTER_MANN.

Самостоятельные игры

Небольшая, но смешная flash-игрушка Gamer & Cat, в которой обе эти легендарные личности выполняют отнюдь не свойственные им обоим функции. Интро смотреть обязательно. Создателя этой прелести зовут PrAVitEL.

Скины для WinAMP

Целых шесть скинов для фанатов Neverwinter Nights, Counter-Strike и ONI. Над скинами трудились: Игорь, Сергей Адуков aka —SPIDER— и Данила Спиридонов.

Программы

Небольшая утилита WormMate, запускающая на вашем рабочем столе червяка из популярного игрового сериала. Червячок бежит, извините, ползает, прыгает, издает приличные и не очень звуки, а также взаимодействует с мышью. Очень, знаете ли, расслабляет. Червя (в хорошем смысле этого слова) слабаб Antony Myagkov.

До встречи в следующем месяце!

ВЕСЕЛОСТИ AfroSanta

Психоделическая игрушка. Помогаем Санта Клаусу выбраться из лабиринта. Все бы ничего, но лабиринт похож более всего на лечебницу для душевнобольных, и обитатели у него соответствующие.

Breakin' Battle

Забавнейшая трехмерная игрушка — для тех, кто неравнодушен к так называемой "уличной культуре" и не боится запутаться в собственных пальцах. Цель одна — станцевать брейк. Используя комбинации из множества различных движений и последовательности поворотов и кувырков, можно достичь впечатляющих результатов. За красивые варианты начисляют очки, за откровенную лажу — громко ругают и очки отнимают.

Zwischenzug

При создании этой игры с труднопроизносимым названием явно не обошлось без каких-нибудь сильнодействующих веществ галлюциногенного толка. Мир глазами маленького паучка, ползающего по шахматной доске и воюющего со злобными фигурами, выглядит несколько странно, хотя, несомненно, завораживает.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

И еще одна новинка, введенная по вашим многочисленным заявкам. Помимо ставших уже традиционными обоев, мы начинаем публиковать и прочие украшения, такие как темы для Windows, скины для Winamp, скринсейверы, иконки и FanSite Kit'ы (наборы графических элементов на игровую тематику, предназначенных для создания собственных фанатских сайтов). В этот раз на повестке дня разнообразные красоты, посвященные Age of Mythology, C&C Generals, GTA: Vice City, Mafia и многим другим хитам современности.

DEATHZONE

Раздел "Игровая зона"/"DeathZone" пришел на смену давнему игроманскому разделу "Deathmatch" и, в сущности, является его логичным продолжением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено в "СмертоЗону", вы можете получить на страницах "Deathmatch" в журнале и, конечно же, на компакт-диске в самом расширенном варианте.

Counter-Strike

1. Лучшие карты от российских мапперов: de_beef, de_dast (не путать с широко известной de_dust), de_reactor и de_ww2.

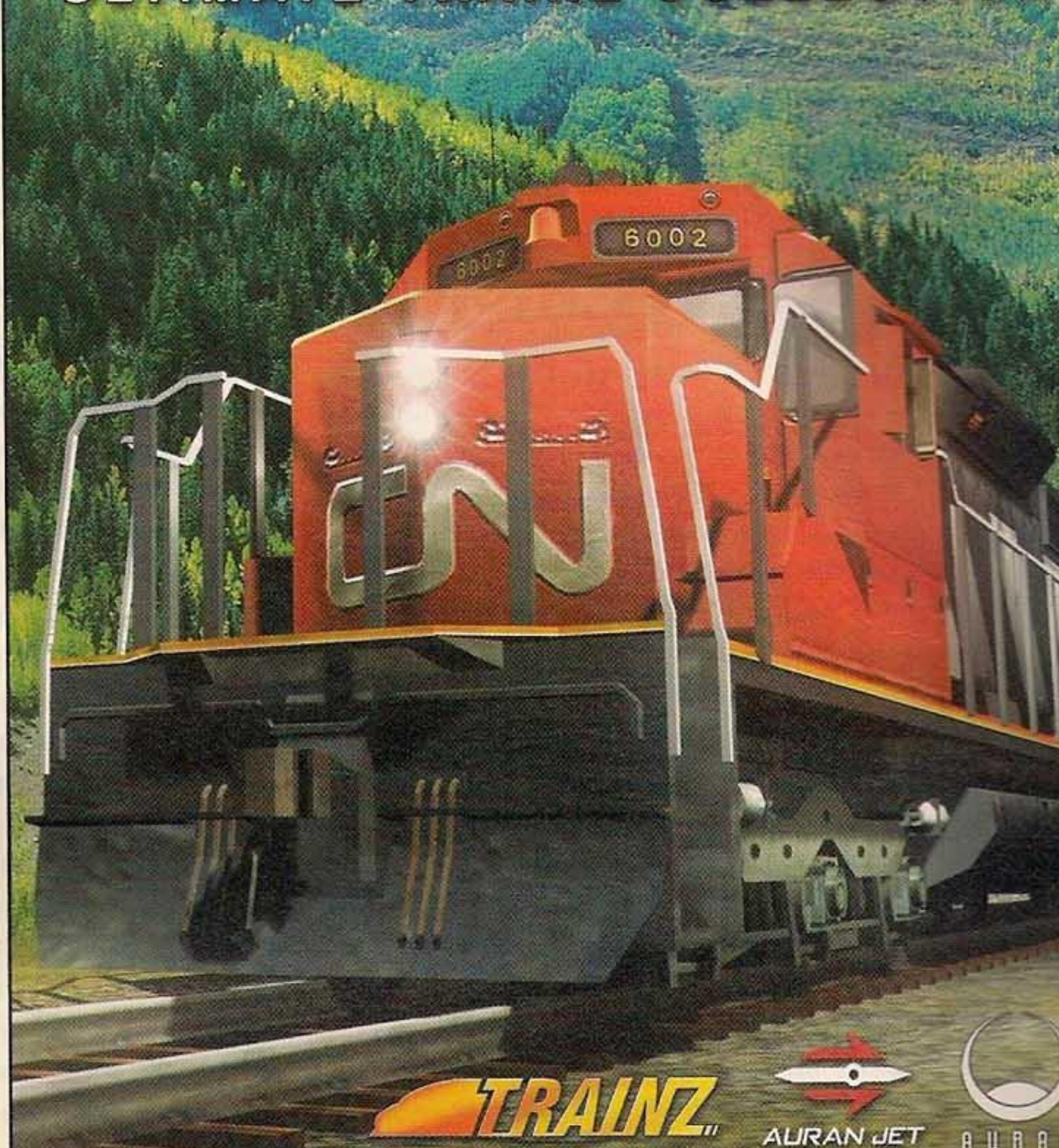
2. Последняя версия самого популярного и удобного редактора карт Hammer 3.5.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Карты Acid Storage, Conduit, Duel Chamber, Sandcrawler и Vertigo Device.

ТВОЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

ULTIMATE TRAINZ COLLECTION



pc cdrom

Согласитесь - индустриальный мир не может обойтись без железных дорог? Следовательно, не обойтись ему и без вашего вмешательства! Вам даны поистине неограниченные возможности - управляйте любыми процессами, происходящими на железной дороге: перевозкой пассажиров, разгрузкой у портовых терминалов и использованием поворотного круга для разворота составов! А когда все возможности будут опробованы, на сладкое останется... конструирование сети железных дорог любой конфигурации и по любой местности.



- ✘ Более 130 пассажирских и грузовых вагонов, рефрижераторов, топливных цистерн, снегоуборочных и рельсоукладочных машин!
- ✘ Трёхмерные кабины, возможность взаимодействовать с любым оборудованием (сигнал, свет, дворники) для КАЖДОГО из 130 видов техники!
- ✘ Тысячи объектов (стрелок, семафоров, ограждений...) для создания СВОЕЙ сети железных дорог.
- ✘ Физика, достоверно моделирующая поведение состава любой конфигурации.

www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "Auran"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейл" www.multitrade.com.ua



2. Модификация InstaGib Jedi Edition.

Operation Flashpoint

Мультиплеерные миссии A-Team, Alamo, Combined Arms, Forest Battle и Way to Hell и другие.

Quake III Arena

1. Модификация Generations Arena.

2. Альтернативные модели оружия.

3. Подборка полезных программ.

Unreal Tournament 2003: mappack от Клиффи Би

Огромный пак, вобравший в себя самые лучшие уровни, которые когда-либо попадали на страничку неутомимого Клиффи Би.

Более подробные описания всего вышеозначенного читайте в разделе "Deathmatch" и на компактe.

 ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Патчи" — Илья "Orange" Викторов
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

По традиции, мы продолжаем интриговать вас отсутствием списка демо-версий в журнале. Приятно пойти на диск и обнаружить там демку лично вами ожидаемой игры "X", не так ли?..

Если же отойти от шуток — благодаря наличию двух компактeв мы наконец получили возможность выкладывать демки приличного размера. Что, собственно, уже и делаем. Но списка по-прежнему нет, ибо мы проводим жесточайший отбор демок для диска и ждем до последнего момента — а вдруг на просторы Сети неожиданно выскочит демка какого-нибудь Doom 3 или Half-Life 2? Всякое бывает.

Хотя вполне вероятно, что в одном из ближайших номеров список все же появится. Но в таком случае мы оставляем за собой право корректировать его, исходя из ситуации на момент отправки компактe в печать.

Кстати — по поводу упомянутого Half-Life 2. По секрету могу сообщить, что вас ждет... нет, не демо-версия, конечно, но — видеоролик из этого потенциального мегахита. Уважаемые гордоны фримены, спешите видеть!

Патчи

Традиционно публикуемый набор самых последних и самых необходимых патчей и апдейтов для хитовых игр.

* **Arx Fatalis**

Версия: 1.17 Рейтинг: 3/5

* **Bandits: Phoenix Rising (Безумный Маркс)**

Версия: 1.1 Рейтинг: 5/5

* **Delta Force: Black Hawk Down (Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб")**

Версия: 1.2.1 Retail Рейтинг: 2/5

* **Devastation (Опустошение)**

Версия: 367 Рейтинг: 5/5

* **Divine Divinity**

Версия: Патч 1 Рейтинг: 4/5

* **Harbinger**

Версия: 1.10 Рейтинг: 4/5

* **Homeplanet**

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5

* **Indiana Jones & The Emperor's Tomb**

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5

* **Master of Orion 3**

Версия: Патч 1 Рейтинг: 4/5

* **New World Order (Новый мировой порядок)**

Версия: Патч 1.41 Рейтинг: 4/5

* **Praetorians**

Версия: Патч 1.01 Рейтинг: 4/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

Честных и добропорядочных геймеров попросу удалиться. Впереди — парад трейнеров.

1503 A.D. — The New World, A2Z Hangman, Abyss 2, Airline Tycoon Evolution, Alex Ferguson's Player Manager 2003, Amazing Tetris, Arkanoid 4000, Arx Fatalis, A Sea of Pebbles, BlockCluster, BloodRayne, Bubble Bobble Quest, Campaign 1776, Championship Manager 4, Civil War Battles: Campaign Ozark, Command & Conquer: Generals, Delta Force: Black Hawk Down, Diamond Caves 2, Dragon Jumper, GetOut, Great Qin Warriors, Harbinger, High Heat 2004, High Roller, Humvee Assault, IGI 2: Covert Strike, Mage Bros, MechWarrior 4: Mercenaries, Pacus, Panzer Campaigns — Sicily '43, Puzzle Inlay, RA Word Mojo Gold, Red Faction 2, Robocop, Squad Battles: The Korean War, Squad Battles: Vietnam, Star Ferret 2, Starscape, Teddy Adventures 3D, Top Gun: Combat Zones, Tropico 2: Pirate Cove, Vietcong: Uncensored Edition, War of 1812, X2: Wolverine's Revenge

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

**ПО ЖУРНАЛУ**

Составители: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Федор Усаков, Николай Пегасов и Геймер

Rulezz&Suxx**Галерея**

Сегодня в нашей художественной галерее настоящий аншлаг. Разработчики всех стилей, школ и направлений плотно сгрудились в маленькой комнатке и спешно развешивают масляные холсты свежайших скриншотов. Вперед всех пролезают, конечно же, экшенщики-тактики, представляя батальные полотна и грифельные зарисовки из душных вьетнамских джунглей в исполнении Vietcong и Line of Sight: Vietnam. Не отстают от джунглей настоящих и джунгли бетонные, кои вы можете в изобилии лицезреть на фотогра-

фиях оперативной съемки с полей урбанистических сражений в Red Faction 2, Devastation и Postal 2. Отдохнуть от городской суеты помогут стильные пасторали в исполнении Highland Warriors, жаркие берега Tropico 2, туманные леса Enclave и снежные равнины Wolverine's Revenge. Ну а для поэтов и романтиков развлечение обычное — смотреть на звезды, коих тысячи и тысячи на картинках из Homeplanet и Galactic Civilizations. Да! Чуть не забыли о гвозде программы: сегодня у нас особая экспозиция — самые первые скриншоты из... внимание... Half-Life 2! Все на диск — не пропустите.

Даты выхода отечественных локализаций

Как обычно, на нашем компактe — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций. Как обычно, в формате Microsoft Excel.

Киберспорт**Реплеи**

Посвятив раздел киберспорта оригинальной стратегической игре "Казак", мы решили проиллюстрировать материал реплеями с прошедшего недавно московского чемпионата. Взглянув на эти демки, вы сможете убедиться, что поклонники "Казак" ничуть не уступают в мастерстве управления огромными армиями даже признанным мастерам пока что более популярных Starcraft и Warcraft III.

Анонсы чемпионатов

Мы продолжаем публиковать на компактe пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компактe вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "Инфоблок".

Игрострой/Вскрытие**Статья "Дорога в нереальность"**

1. DMC-r6 — мощный конвертор музыки.
2. dBpwerAMP Ogg Vorbis Codec — кодек для DMC-r6, позволяющий работать со звуковыми файлами формата ogg.

Игрострой/Мастерская**Статья "Нереальное редактирование 2003"**

1. Уровень-пример, созданный при написании статьи.
2. Первые две статьи цикла "Нереальное редактирование 2003".

Статья "Будни вивисектора"

Первая статья цикла "Будни вивисектора",

на нашем диске. Напомним, что при помощи AdAware можно легко и просто уничтожать "шпионские" программы, через интернет проникающие в систему и делающие всякие пакости, от принудительного показа рекламы до предоставления доступа к компьютеру третьим лицам. В последнюю версию включена информация о всех новых способах нечестного программирования.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 10/10

* **Anetto HTML**

Небольшой редактор HTML-кода. Интересен прежде всего возможностью оптимизации кода и удаления лишних символов, что порой значительно уменьшает размер файла. Программа будет полезна всем, кто хоть немного занимается созданием сайтов, особенно с использованием визуальных редакторов вроде Front Page или Dreamweaver, которые любят пихать в код много лишнего.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 8/10

* **Blaze Media Pro**

Супернавороченный мультимедиа-центр, уже обещанный несколько номеров назад, но не поместившийся на компакт по причине ограниченности дискового пространства. И наконец-то свершилось! Мы публикуем эту программу! Blaze Media умеет проигрывать, декодировать и конвертировать все существующие типы аудиофайлов, записывать аудио- и mp3-компакты, позволяет редактировать записи и даже видеоролики, плюс многое другое.

Тип программы: shareware
Рейтинг: 9/10

* **CDThrottle**

Случается, что старый, сильно поцарапанный диск ну никак не читается в вашем супер-скоростном CD-ROM'e или, того хуже, из-за маленькой трещины на высокой скорости взрывается, приводя в негодность новый дисковод. Подобного рода проблемы поможет решить вышеозначенная программа, позволяющая регулировать скорость чтения дисков.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 9/10

* **Create Install**

Очень удобная программа для создания инсталлеров. Если вы хотите, чтобы сделанная вами программа или модификация автоматически устанавливалась и выглядела "как у белых людей", но не хотите выкладывать огромную сумму за Install Shield, — Create Install ваш выбор!

Тип программы: shareware
Рейтинг: 10/10

* **Drive Health**

Подходящая программа для поддержания

жесткого диска в идеальном состоянии. Отлично справляется с дефрагментацией, показывая при этом приличные скоростные результаты.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 8/10

* **DrWeb**

Популярный отечественный антивирус, обладающий всеми необходимыми функциями, от оперативного обновления и мониторинга до автоматической проверки входящей почты и эвристического анализа, позволяющего распознавать и уничтожать неизвестные вирусы.

Тип программы: shareware
Рейтинг: 10/10

* **Folder to Drive**

Программа, предназначенная для создания новых логических дисков на основе отдельно взятой директории. Временами такое бывает очень даже нужно.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 8/10

* **HTM2CHM**

Небольшой и удобный конвертер, позволяющий создавать из html-документов файлы .chm, не требующие для открытия никакого браузера. Как правило, такие файлы используются в качестве help-файлов в различного рода программах.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 7/10

* **Internet Image Browser**

Обладателям медленных коннектов и любителям искусства может пригодиться эта программа — именно с ее помощью вы сможете просмотреть и по мере надобности скопировать к себе на диск абсолютно все изображения, хранящиеся на сервере.

Тип программы: shareware
Рейтинг: 8/10

* **MTS Balance**

Абонентам телефонной сети МТС — миниатюрная программка, позволяющая в реальном времени следить за балансом на вашем счету. Получает информацию из базы данных ИССА, подсчитывает средний расход за отрезок времени, прогнозирует отключение, количество prepaid минут разговора и SMS и предупреждает о необходимости доплатить. Одновременно можно подключать до 100 номеров, что более чем достаточно.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 10/10

* **Open It**

Программа, позволяющая любопытным гражданам покопаться в чреве исполняемого файла и вытащить оттуда что-нибудь интересное, вроде звуков или картинок. При этом не

нарушается программный код, а проводимые операции вполне законны.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 8/10

* **RipVinyl**

Если у вас остались старые пластинки с хорошей музыкой, вы можете легко перевести их в современный формат MP3. Достаточно подключить проигрыватель к линейному входу звуковой карты, поставить пластинку и воспользоваться услугами этой программы. При этом можно включить автоматическое удаление шумов и даже разбиение треков на отдельные файлы на основе идентификации пауз.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 6/10

* **Texter**

Очередная альтернатива малофункциональному "Блокноту". Работает так же быстро и стабильно, но поддерживает стандартные горячие клавиши, различные кодировки, обладает кучей настроек и некоторыми приятными функциями, вроде вставки даты и времени одним нажатием кнопки.

Тип программы: shareware
Рейтинг: 9/10

* **Your Uninstaller**

Еще один повод навести порядок на винте. Не секрет, что многие программы после удаления оставляют много мусора, занимающего место и подчас препятствующего нормальному функционированию системы. Сей плод человеческого разума легко очищает диск от всего лишнего, а еще живые ненужные программы помогают удалить раз и навсегда.

Тип программы: freeware
Рейтинг: 9/10

* **Zero PopUp**

Вас раздражают выскакивающие окошки, возникающие при путешествиях по интернету? А если этих окошек пара десятков, и они открываются одновременно? На помощь вам придет программа Zero PopUp, пресекающая всяческие попытки показать вам ненужную рекламу. Работает только с Internet Explorer, что, впрочем, недостатком не является — другие браузеры умеют блокировать рекламу самостоятельно.

Тип программы: shareware
Рейтинг: 9/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

* **Антивирус Касперского**

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION,

срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

Помимо всего прочего, мы ежемесячно публикуем полную базу данных по вирусам со всеми последними обновлениями на момент отправки компакт в печать. Так что получится не только удобно, но и предельно надежно — даже в том случае, если вы не можете регулярно скачивать апдейты базы из интернета.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

*** CheMax 2.6 и CheMax RUS 1.3**

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 2.6 включено более 4361 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.3, в которой переведено 2650 позиций.

*** Dirty Little Helper**

В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний модуль от 16 апреля 2003 года, в который включено 198 пунктов, и, конечно же, саму программу версии 1.44.

*** ICQ 2003 Pro и ICQ Lite Rus**

С этого номера мы начинаем периодически публиковать на компакт самый популярный интернет-пейджер ICQ от израильской компании Mirabilis. В этот раз вас ждут версии ICQ 2003 Pro и облегченная русская версия ICQ Lite.

*** Magic Trainer Creator**

Утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ой как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДЕКС".

*** WinAmp**

Самый известный и популярный аудиоплеер отныне регулярно будет публиковаться на нашем компакт. Для консерваторов — WinAmp Classic, для либералов — Winamp

3.0. Все версии полные.

*** DivX 5.0.3 и WinRAR версии 3.20**

Как обычно, на компакт выкладывается видеокodeк DivX 5.0.3, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор WinRAR версии 3.11, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

NVIDIA Detonator XP

Очередные драйвера от компании NVIDIA, программисты которой готовы выпускать новые версии буквально каждую неделю. На этот раз это Detonator XP ver.44.03 для Windows 2000 и Windows XP.

Как и предыдущие версии в линейке Detonator XP, драйвер неумолимо продолжает поддерживать все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией NVIDIA, начиная с RIVA TNT2/TNT2 Pro.

Intel Extreme Graphics Driver

Приободрился и расцвел новой версией драйвер для встроенного видео наборов системной логики от компании Intel — Extreme Graphics Driver v.6.13.01.3510. Предназначен для установки на следующие чипсеты: 845G, 845GL, 845GE, 845GV, 830M, 830MG, 852 и 855 GM/GME. Работает в операционках Windows 98SE/ME и Windows 2000/XP.

Xabre Performance Drivers

Компания SiS — старейшая и без сомнения самая оптимистичная компания на рынке. Ее последний эпический продукт — линейка видеоадаптеров Xabre — недавно обзавелся новыми драйверами, где исправлены многие ошибки несовместимости с игровыми программами, а также увеличена производительность.

Более подробное описание драйверов и разбор различных моментов и тонкостей, с ними связанных, смотрите на компакт-диске.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

3. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакт. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

То, что есть только на этих компактах

1. Статьи Петра Тюленева о настольно-печатной игре Carcassonne.

2. Веселая, солнечная, летняя подборка мрачных, кровавых и жестоких литературных читательских произведений в жанре Survival Horror. Собрано, прочитано и сертифицировано Геймером.

3. Статьи "Будни вивисектора", "Сам себе генерал", первая статья цикла "Кладовая программиста", первые две статьи цикла "Нереальное редактирование 2003".

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакт в формате RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "Инфоблока".

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme1.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компакт находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска, а также всей "Игровой зоны":

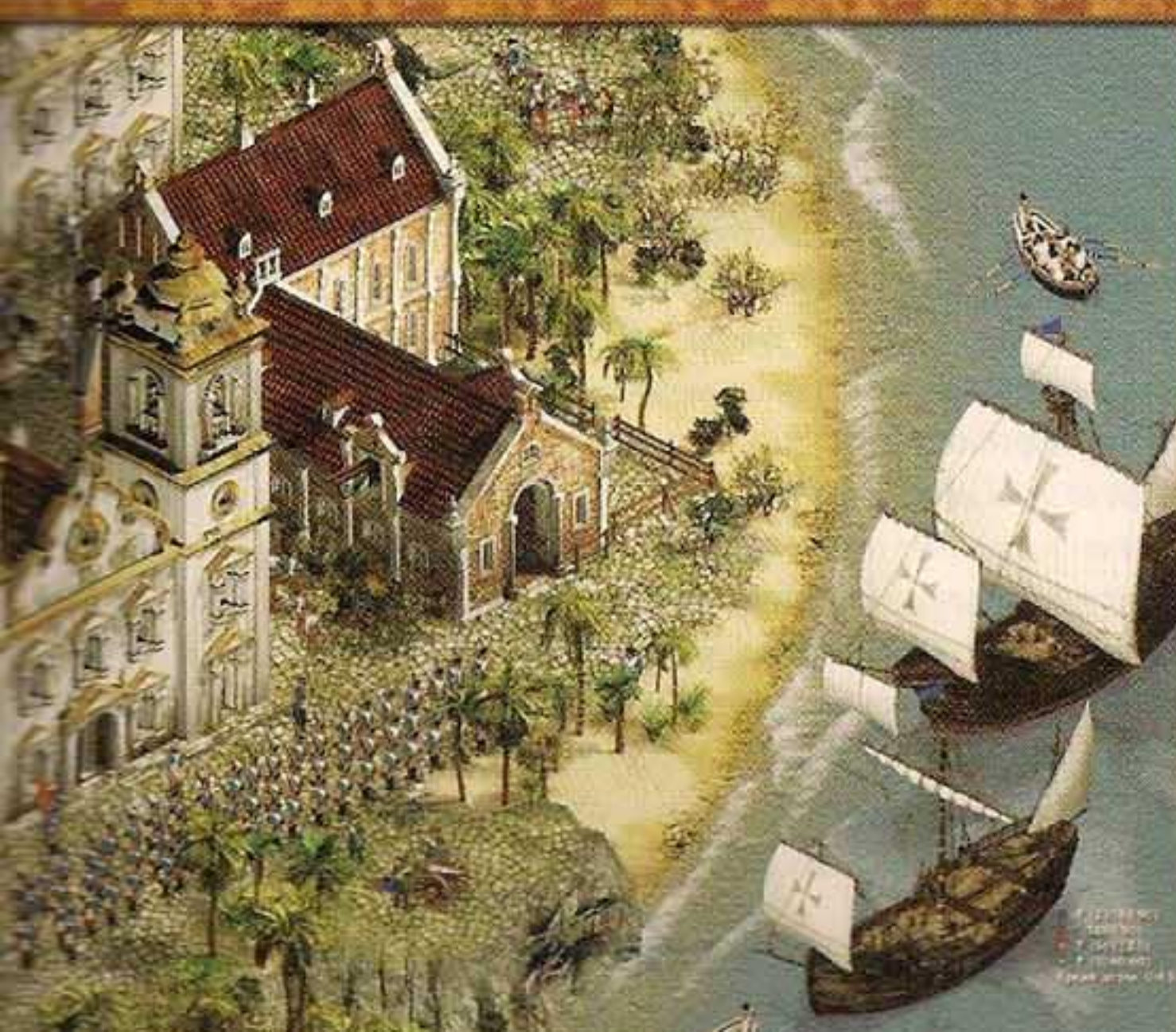
ГЕЙМЕР

(gamer.sobaka.igromania.ru).

Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакт принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ".
Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.



ДОПОЛНЕНИЕ
К ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2002 ГОДА

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО



Особенности игры:

- захватывающие сражения в реальном времени с участием до 16,000 юнитов
- временной период с 1517 до 1804 года
- 5 новых наций (всего же их 17)
- новый режим игры — *Battlefield*
- 25 разнообразнейших миссий 8 кампаниях
- 10 продуманных карт для однопользовательского режима
- 53 новых юнита и 40 новых строений (всего, около 120 юнитов и 120 строений)
- боевая мораль зависит от количества побед, поражений, запасов еды, обмундирования и оплаты
- крепости и форты не только защищают юнитов, но и дают возможность улучшать параметры войск
- огромные карты (30x20 экранов при разрешении 1024x768 пикселей)
- очаровательные пейзажи в четырех различных климатических зонах
- детализированная анимация всех действий юнитов
- ландшафт и природное окружение можно использовать в стратегических целях
- множество режимов многопользовательской игры с системой глобального рейтинга игроков



©2003 GSC Game World. Издатель РУССОБИТ ПУБЛИШИНГ.

E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.

Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.

Retro Parrot (retro_parrot@igromania.ru). При участии: Олега Ставицкого (raffa@igromania.ru), Manager (manager@igromania.ru) и Матвея Кумби (cumbi@igromania.ru)

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Captain Scarlet

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Digital Workshop
Разработчик:	Batfish Studios
Похожесть:	Freedom Force, Commandos
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года



Тактическая стратегия по мотивам старинного западного мультсериала с почти сорокалетней историей. В двух словах: в 2068 году существует и процветает некая сверхсекретная шпионская организация Mysterion (плохие). Ее агенты занимаются темными делами: совершают подкопы под

памятники культуры, промывают честным гражданам мозги, расклеивают везде ругательные листовки, да и вообще — весь мир хотят испоганить и поработить. За подрывной деятельностью Mysterion внимательно следит чрезвычайный комитет Spectrum (хорошие), где состоят на службе главные герои игры и сериала: капитан Скарлет, капитан Блю, лейтенант Грин и так далее...

Captain Scarlet — изометрическая тактическая стратегия в реальном времени, в которой нам предстоит управлять ударной группой из нескольких агентов. Каждый из наших подопечных будет обладать уникальными боевыми характеристиками и профессиональными навыками. Блю, к примеру, снайпер, Грин — инженер, Скарлет специализируется на подрывной деятельности, и так далее. Наша основная задача — искоренить агентов Mysterion на нескольких "тематических" игровых уровнях. Среди местных достопримечательностей: заброшенные катакомбы в Египте, подводный нефтеперегонный завод и штаб-квартира Spectrum — "Город-в-облаках". Помимо живых противников, игра буквально под завязку напичкана "крутой" техникой из сериала: самолетами-трансформерами, низколетающими штурмо-



выми вертолетами, навороченными авто и прочими футуристическими образчиками инженерной мысли.

С точки зрения геймплея Captain Scarlet напоминает серию красочных тактических головоломок в духе **Commandos**, но с куда более развитой экшен-составляющей. Впрочем, крови в игре не будет (оригинальный мультсериал все-таки крутили по детским телеканалам). Будет много гуманного мордобоя.

В настоящий момент проект выглядит еще очень сыро, однако разработчики рапортуют о восьмидесятипроцентной степени готовности и говорят о выпуске игры уже к началу этого лета.

Fire Warrior

Жанр:	3D Action
Издатель:	THQ
Разработчик:	Kuju
Похожесть:	Command & Conquer: Renegade
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Сплит-скрин
Дата выхода:	Лето-осень 2003 года



Вселенная Warhammer 40000 — золотая основа для создания многочисленных настольных игр. Количество уже вышедших "миров", "сетов", "аддонов" и прочих чудес, о которых мы время от

времени пишем в рубрике "Вне компьютера", давно зашкаливает за все разумные пределы. А вот фирма Kuju разрабатывает вполне себе компьютерную игру вполне привычного нам жанра — тематический экшен **Fire Warrior**.

Игра рассказывает об одном дне из жизни инопланетного воина по имени Кэйс. Как представитель "огненной касты", наш герой обязан любыми способами защищать все другие касты родного народа от вероломного вторжения расы Имперцев. Действие разворачивается стремительно: вначале Кэйсу придется прикрывать эвакуационные эшелоны сограждан, пару часов спустя — расстреливать вражескую абордажную команду, сидя в космическом корабле; отбившись, участвовать в массовых контратаках, и тому подобное... Всего

в Fire Warrior ожидается около десяти разнообразных уровней. По заявлениям разработчиков, на полное прохождение игры уйдет как раз двадцать четыре часа (помните — один день из жизни?). Шестнадцать типов огнестрельного оружия должны разнообразить процесс отстрела недругов. Что же касается многопользовательских сражений, то здесь разработчики на редкость консервативны — только сплит-скрин.

Ребята из Kuju активно сотрудничают с представителями Games Workshop, авторами оригинальных настольных игр по Warhammer 40000. Многочисленные консультанты пристально следят за соответствием характеристик и внешнего вида персонажей, техники и архитектуры общему стилю игрового мира.

Что же касается технической стороны проекта, то, судя по скриншотам, графика Fire Warrior выглядит пока что не лучшим образом. Впрочем, несовершенный внешний вид вряд ли отпугнет преданных фанатов "Вархаммера" от новой тематической игры.

Midnight Club 2

Жанр:	Гонки
Издатель:	Rockstar Games
Разработчик:	Rockstar Games/Angel Studios
Похожесть:	GTA 3
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года



Rockstar Games снова к нашим услугам. Выпустив мегаблокбастер Grand Theft Auto 3, ребята высоко подняли ту планку, по которой в дальнейшем и будут оценивать их грядущие проекты. Midnight Club 2 — один из них.

Это практически уникальный для платформы PC симулятор "стрит-рейсинга" — бесшабашных автомобильных гонок по ночным улицам. По мнению разработчиков, центрами активности подобных мероприятий являются всемирно известные мегаполисы: Токио, Париж и Лос-Анджелес, которые, соответственно, и будут представлены в игре.

Как и во всех играх подобного рода, прохождение Midnight Club 2 строится по уже знакомой и проверенной системе: победил, заработал — купил новую машину, чтобы снова победить. Но, конечно, не все так просто. Будут и проблемы, а именно — двадцать два гонщика-конкурента, с которыми предстоит сразиться за звание короля ночных дорог. Разработчики клятвенно заверяют, что у каждого противника будет свой уникальный стиль вождения.

Помимо карьеры, в Midnight Club 2 будет присутствовать пять аркадных режимов. Кроме обычной "вольной езды", наличествуют также несколько гоночных развлечений, напоминающих Capture the Flag, Detonate и другие многопользовательские забавы.

Главной особенностью игры станет полная свобода в выборе маршрута на каждую гонку. Причем совсем не обязательно ехать по дороге. Наоборот, всячески поощряется стремление создавать масштабные ДТП и устраивать разнообразные деструктивные акции. Фонарные столбы будут охотно гнуться при лобовом таране, а витрины рассыплются на сотни осколков, если вы захотите прямо на тачке въехать в супермаркет.

Графика выполнена на самом высшем уровне (вероятно, используется модификация движка Vice City). Модели каждого из двадцати

восьми представленных в игре автомобилей насчитывают до пяти тысяч полигонов, что само по себе внушает уважение к работе художников и программистов.

В итоге — в самом ближайшем времени нас ждет весьма многообещающий автосимулятор, за основу которого взят слабо освещенный в игровой индустрии "стрит-рейсинг". Так что у Rockstar есть все шансы расширить имидж — возможно, скоро их будут знать как авторов не только GTA, но и множества других отличных игр.



The Movies

Жанр:	Simulator/Strategy
Издатель:	Activision
Разработчик:	Lionhead studios
Похожесть:	Theme Park
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет
Дата выхода:	2004 год

Дипломированный гений Питер Мулинье и его кузница шедевров Lionhead Studios готовят, похоже, главную игру всех синефилов земного шара. Вы восхищались бесконечными киноцитатами Max Payne, Half-Life и Red Faction? Хватит, довольно! Теперь настало время делать свое кино.

Человек, подаривший миру гениальные идеи Theme Park, Dungeon Keeper и Black & White не может промахнуться. Однако размах The Movies даже по Мулинье-меркам исполинский. А так как игра планирует явить себя широким народным массам только через год, у нас с вами есть возможность обстоятельно разобраться в том, что готовят нам в застенках Lionhead. The Movies — фактически единственный на сегодняшний день симулятор киностудии. Вам всегда хотелось посидеть на стуле с табличкой "Spielberg" и покричать в рупор "мотор-р-р"? Или, может быть, вы мечтали самолично расставлять софиты и камеры, добиваясь безупречного крупного плана? Или придирчивой продюсерской рукой отправлять в урну километры дорогой пленки? Утверждать слоганы? Подбирать актеров? The Movies предлагает вам вжиться в любую из этих ролей, последовательно проходя все стадии создания настоящего голливудского блокбастера. Уже одна только концепция достойна аплодисментов.



Итак, вы решили снять фильм. Сначала, конечно, необходимо определиться с жанром, сценарием и актерами. На данный момент The Movies предлагает сделать выбор из нескольких заранее прописанных вариантов. Взяв на главную роль никому не известного лицедея сельского театра, вы с одинаковым успехом можете сотворить очередного "селебрити" или с треском провалить дорогостоящий про-



ект. Обратившись же к местному Брюсу Уиллису или Энтони Хопкинсу, вы обрекаете себя на проблемы, связанные с их звездным статусом. Так, один может злоупотреблять алкоголем, регулярно не являясь на съемки, а другой в качестве условия контракта потребует, чтобы каждый вечер в его номере стояла бутылка коллекционного красного сухого, всенепременно из наполеоновских резервов — и все это может больно ударить по бюджету.

Настоящий же "экшен" начинается непосредственно во время съемок. Вы усаживаетесь в режиссерское кресло, крепко сжимаете табельный рупор и дурным голосом кричите "Мотор!". После чего перед вами разворачиваются съемки в реальном времени. Происходящее на съемочной площадке контролируется значениями различных параметров, ответственных за поведение актеров в отдельно взятой сцене. Тычки и выяснение отношений легким движением руки превращаются в беспощадный мордобой с хрустом костей и открытыми переломами. Вы просто увеличиваете значение параметра "насилие", что, видимо, соответствует нечеловеческому режиссерскому крику: "я хочу добавить больше красного цвета в серый Лондон!". Выкрутите "романтичность" на 100%, и непринужденная встреча в кафе закончится страстным поцелуем с характерным затемнением. Западная пресса, впрочем, облегченно вздыхает — играть в порнографов Мулинье нам не позволит.

Действие The Movies начинается в двадцатых годах прошлого века, на самой заре кинематографа. Продвигаясь во времени, игра будет постепенно угощать нас все новыми и новыми плодами научно-технического прогресса — звуком, цветной пленкой и так далее.

Мулинье честно признается, что далеко не все киножанры войдут в финальную версию игры. Конечно, без вестернов, фильмов ужасов, экшена и мелодрам никуда, но вот более изощренные жанры будут доступны игрокам только в последующих аддонах.

Конечно, снятые фильмы можно будет экспортировать в небольшие файлы, которыми тысячи "режиссеров" по всему миру начнут меняться аккуратно после выхода игры в свет. Ждать выхода игры еще до неприличия долго, но мы обещаем держать вас в курсе.

Nosferatu

Жанр:	3D Action
Издатель:	Mindscape
Разработчик:	Idol FX
Похожесть:	Clive Barker's Undying, Silent Hill 2
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Весна 2003 года

Носферату — архаичный древнеславянский термин, произошедший от "носуфурату", искаженного греческого "нософорос" — "разносящий чуму". Он широко и ошибочно трактовался как румынское слово, означающее "неупокоившийся". Игра Nosferatu как раз и посвящена "неупокоившимся". Проект представляет собой незаконнорожденное (и наверняка зачатое в кровавую полночь) дитя жанра мистических ужасов и экшена от первого лица. И веет от него атмосферой многовекового "замогильного фольклора" восточной Европы...

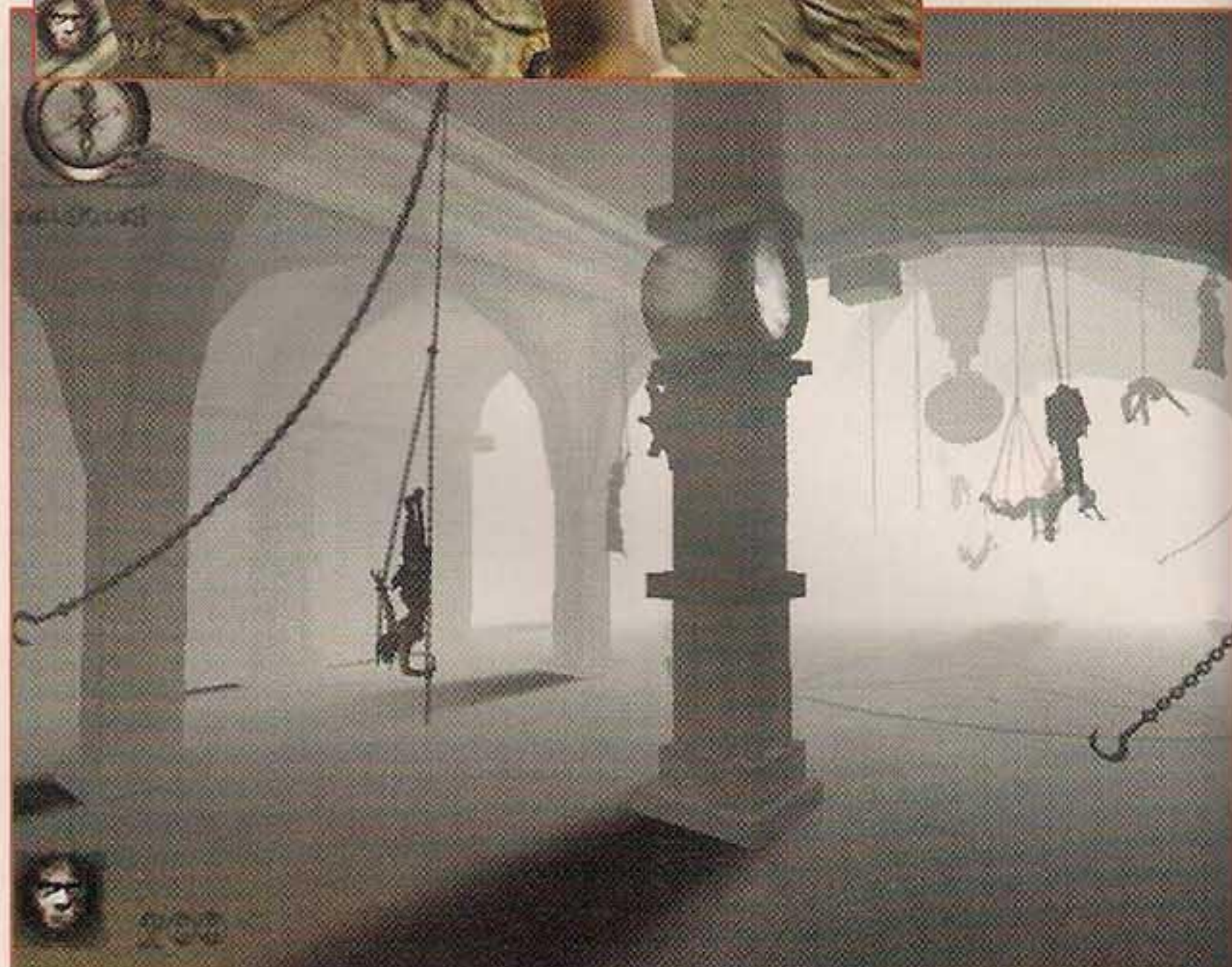
...Эта леденящая душу история начинается в 1912 году в резиденции одного румынского графа — замке Малахай (не Трансильвания,

увы, но там совсем недалеко). Сестра главного героя собирается выйти замуж за графа, и вся ее семья приезжает в замок на свадьбу. Сам же герой, к своему счастью, задерживается на Олимпийских играх в Стокгольме. Тут между делом выясняется, что жених не просто граф, а граф вампиров и вурдалаков. По старой как первая часть Alone in the Dark традиции все двери в замке намертво захлопываются, и начинается веселая и аппетитная охота на гостей.

С этого момента все идет по обычному сценарию: зачищаем уровень от монстров, решаем пару головоломок, спасаем родственни-



ка от вампирских клыков и получаем от него помощь в виде нового оружия или снаряжения; потом зачищаем другой уровень — и так до самого графа. Надо сказать, что убийство уже умер-



ших — дело непростое. Вампира нужно в самое сердце ткнуть, и непременно чем-нибудь осиновым — иначе повалится и снова оживет. Оборотня лучше всего колоть серебряной шпагой или рапирой. А еще всяческая мертвечина ужасно боится распятия. Если направить крест в сторону супостатов — разбегутся и попрячутся по углам. Кроме лезвий и освященных побрякушек, в арсенале демоноборца присутствуют: револьвер, кремниевое ружье, мушкет и даже пулемет. Другими словами, Олимпиада продолжается. И серебро в ней неизмеримо дороже золота.

Вампирско-осиновые идеи разработчиков выглядят заманчиво. За одним разве что исключением. Дело в том, что внутренние помещения замка, а также расположение бонусов, хитрых ловушек и монстров каждый раз генерируются в случайном порядке, на манер старой доброй "Диаблы". Не знаю как вам, но мне почему-то трудно представить ужасик, в котором "страшилки" выпадают случайно, а не по замыслу режиссера.

Wild Earth

Жанр:	Фотоохота
Издатель:	Не найден
Разработчик:	Super X Studios
Похожесть:	Snapshot: Paparazzi, Bird Hunter
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Зима 2003-2004 года

Интересный проект предлагает нашему вниманию фирма Super X Studios. Wild Earth — это симулятор фотографа диких животных. Настоящий раритет по как минимум двум причинам. Во-первых, в игре напрочь отсутствует всякое насилие. Во-вторых — уникален сам жанр. Читали мы, конечно, интересный анонс Snapshot: Paparazzi, но там предлагалось ловить в объектив, хм... объекты несколько иной



фауны. Да и по морде обещали сразу бить, если что не так. А тут — солнце, свежий воздух, зебры, слоны... Рай, да и только!

Принцип Wild Earth прост: найти зверюгу под-
верчивее, ковар-

но подкрасться, установить камеру, выбрать ракурс и сделать несколько снимков. В игре присутствуют около пятнадцати представителей дикой природы. Перед выходом на дело мы получаем от дорогой редакции глянцевого журнала, где и работаем, задание в виде рисунка животного и примерное описание требуемого снимка: бегущая зебра или, скажем, крадущийся леопард. Но никто не запретит нам просто выйти в саванну и заняться вольным творчеством: фотографировать все что движется собственного удовольствия ради. По словам разработчиков, за кажущейся легкостью задания кроется трудная работа, зачастую требующая не только художественного вкуса, но и недюжинного терпения, быстрой реакции и благоволения Фортуны. Однако старания фотоохотников будут вознаграждены не только эстетическим удовлетворением. Дело в том, что после выхода Wild Earth разработчики планируют открыть сайт игры и проводить конкурсы снимков с денежными призами.

Остается добавить, что игра, не успев даже появиться на свет, уже получила три награды фестиваля Independent Games 2000 — в том числе приз в 25000 долларов. Что, впрочем, и неудивительно — дикая природа в Wild Earth реализована великолепно. В Сети ходит информация, что Super X Studios потратили на создание движка шесть лет...

World War II: Frontline

Жанр:	RTS
Издатель:	Koch Media, Codemasters
Разработчик:	Bitmap Brothers
Похожесть:	C&C, Sudden Strike
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Лето 2003 года

Bitmap Brothers, авторы знаменитого стратегического сериала Z, решили на время позабыть о бесконечной войне синих и красных роботов и в качестве основы для своего нового проекта обратились к исторической тематике. События World War II: Frontline разворачиваются в европейском театре военных действий. Игра начинается с высадки американско-британских войск в Нормандии дождливым июньским днем 1944-го. За американско-британский союз мы и будем проходить игру — за другие стороны в одиночной кампании, увы, поиграть не получится.

В Frontline напрочь отсутствует система добычи ресурсов, строительства зданий и юнитов — акцент сделан исключительно на тактические сражения. В течение двадцати пяти игровых миссий нам



предстоит управлять относительно небольшими воинскими подразделениями. Для пущего реализма на карте присутствует "туман войны", так что вместо опрометчивых бросков всей кучей на другой конец карты лучше взять пару разведчиков, осмотреться на местности и поискать безопасные укрытия. Потом расставить караул, вооружить командира биноклем для обнаружения снайперов... другими словами, заняться настоящими тактическими приготовлениями.

Личные параметры бойцов заставят обращать более пристальное внимание на отдельные юниты и группы. Скажем, на боевой дух может влиять численность отряда, недавние потери в личном составе, количество оставшихся патронов, опыт командира и так далее. Простой пример: группа наших солдат с трудом отражает атаку превосходящих сил противника, и упавшая мораль резко снижает боеспособность. Исправить положение можно — убрав на время отряд из-под огня или прислав свежее подкрепление. Когда же боевой дух воинов на высоте, они способны на героические поступки: перебежать простреливаемую улицу, закрыть грудью амбразуру дзота, подобраться с взрывпакетом к вражескому танку — и так далее и тому подобное.

Что касается графики, то взрывы, огонь, дым, круги на воде, кишки на асфальте и прочие спецэффекты — на уровне, хотя и не претендуют на видеореалистичность. Большинство объектов в игре после прямого попадания снаряда переходят в стадию развалин, игровая камера позволяет чуть ли не залезть танку в дуло, и при этом, надо сказать, качество моделей вызывает только уважение.

Еще один интересный момент: если приблизить летающую в облаках камеру вплотную к юнитам, то можно услышать, как переругиваются солдаты или урчат двигатели танков.

Исторические сражения и ключевые события войны в перерывах между миссиями будут представать в виде кинохроники и внушительных подшивок старых фотографий. По замыслу Bitmap Brothers, победоносное шествие армии союзников заканчивается захватом Гитлера в его секретном убежище на юге Германии... Правда, история учит нас, что Адольф в это время венчался с Евой Браун в подвале на Принц-Альбрехт-штрассе... Ну да не будем придираться. ■



Илья "Or@nge" Виктор
(orange@igromania.ru)

Half-Life 2

Об этом догадывались, об этом мечтали, это не могло не случиться. До двадцатого апреля сего года (не)добрые волшебники из Valve Software хранили гробовое молчание. И наконец, после театральной паузы длиной в пять лет это наконец произошло...

Сначала в одном заморском игрожурнале появилась загадочная реклама с до боли знакомой очкастой физиономией, потом парочка впечатляющих скриншотов, и, в конце концов, новость, повергшая в шок всех посетителей нынешней выставки Е3: продолжение эпохальной игры почти готово, и — барабаны! — в конце сентября Half-Life 2 появится в продаже. Предлагаю встать, господа!

Антинаучная фантастика

То, что произошло после незабвенного диалога Гордона Фримена и парня в синем костюме, вот уже пять лет как занимает умы целой армии поклонников игры. Посредством многочисленных модификаций и сборников карт, многие из которых по качеству не уступали оригиналу, нам предлагали великое множество вариантов развития событий.

Теперь же разработчики открывают новые подробности катастрофы в американском исследовательском комплексе Black Mesa. Из Северной Америки действие игры переносится на другой край света — в Восточную Европу. По ходу действия выясняется, что нашествие инопланетян и не думало прекращаться, а напротив, приобрело поистине немыслимые масштабы. К этому добавилось радиоактивное заражение доброй половины планеты и совершенно некорректное поведение отмороженных товарищей в погонах (впрочем, они и в первой части не отличались хорошими манерами).

Помимо густонаселенного горо-

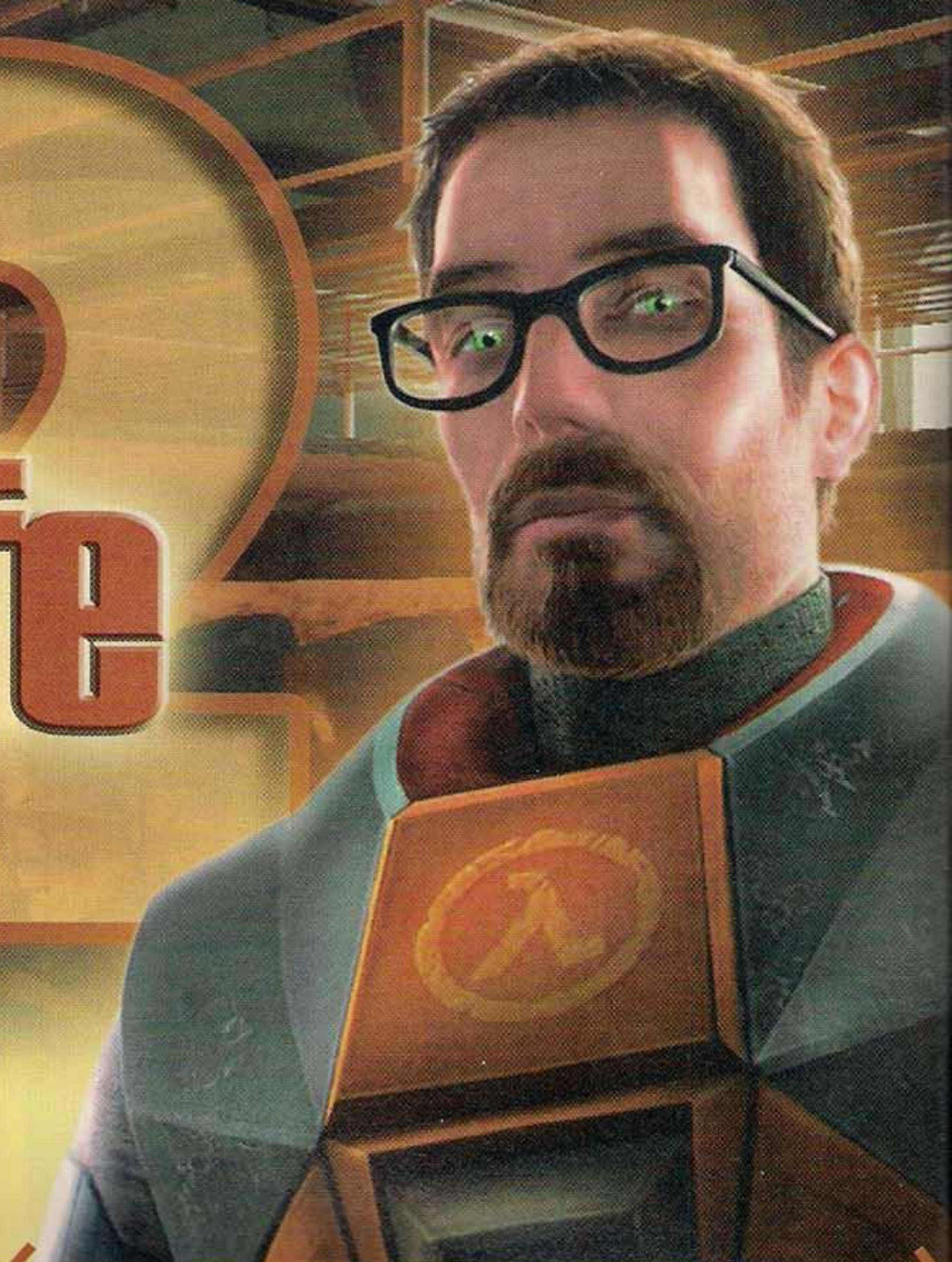
да с его индустриальными районами, трущобами и богатыми кварталами, нам обещают всенепременные подземные лаборатории и даже такую экзотику, как застрявший во льдах танкер и несколько уровней на дне пересохшего океана (угадайте с трех раз: из-за чего он высох?).

Иные подробности о сюжете пока не известны. Разработчики старательно скрывают всю информацию такого рода, лишь туманно намекая, что нас ждет нечто очень интересное и уникальное. Сейчас можно быть уверенным лишь в одном: мы играем за Гордона Фримена, и только за него. Наш герой за всю игру так и не скажет ни одного слова — и мы, скорее всего, ни разу не увидим его со стороны. Разве что в зеркале.

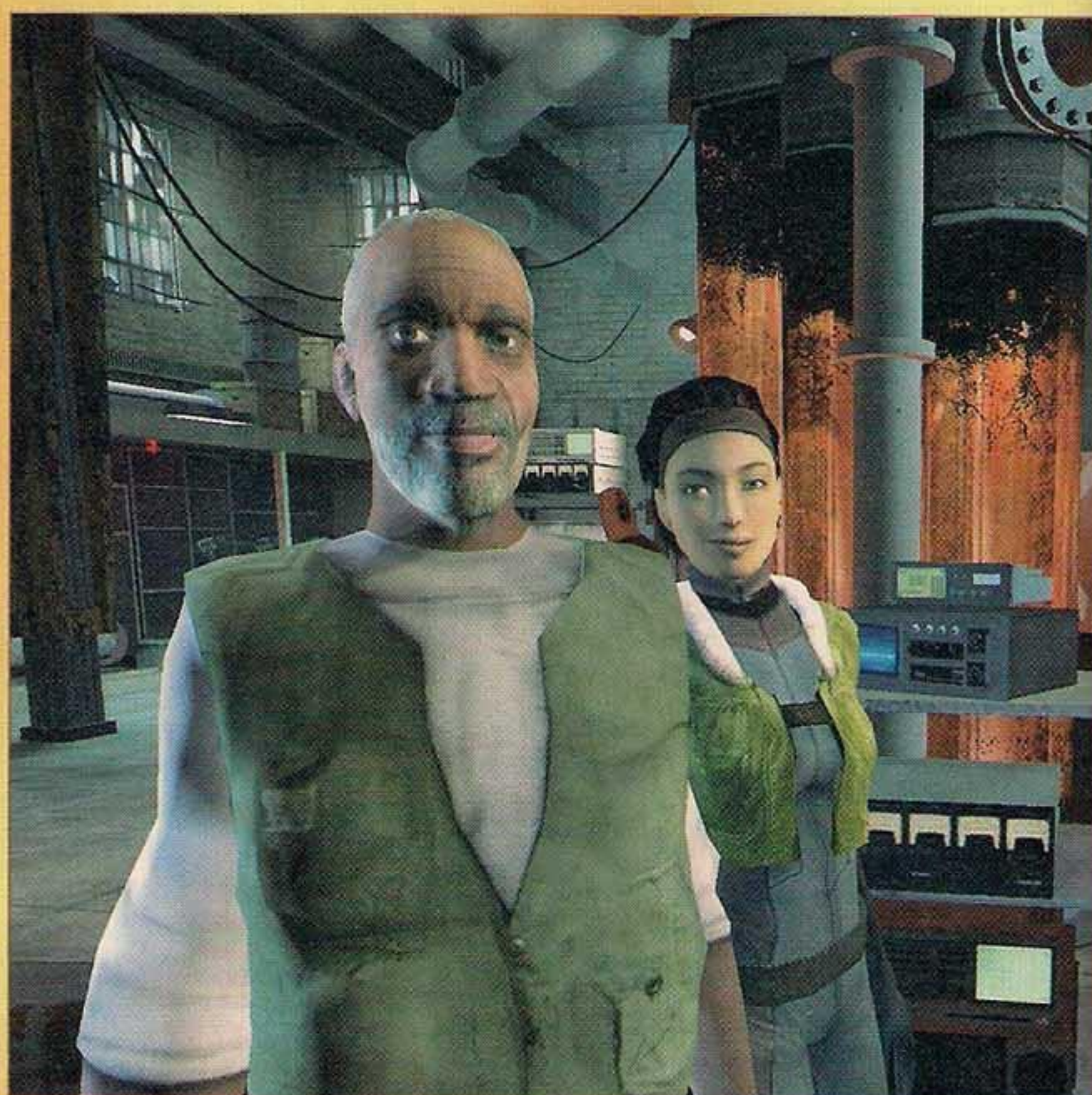
Впрочем, кроме Фримена, в Half-Life 2 появятся и другие главные персонажи — например, доктор Клейнер и доктор Аликс. Клейнер мелькал где-то на вторых ролях еще в первой части, а вот Аликс, по сюжету, — дочь ученого, погибшего во время взрыва реактора (помните чьи-то мозги на потолке центра управления?). Достоверно известно только то, что у мисс Аликс отсутствует нога, зато присутствует весьма приятное личико. Право же, милейшая комбинация.

Занимательная физика

Используя опыт, набранный при работе с движком Quake 2, разработчики создали собственный уникальный "моторчик", обладающий всеми преимуществами старого и включающий массу новых супертехнологий. Главными достоинствами останутся полностью открытая архитектура, огромные возможности для создания модификаций и дополнений, а также нетребовательность к системным ресурсам. Да! Говорят, Half-Life 2 будет работать даже на Riva TNT (о качестве картинки разработчики скромно умалчивают). Отсюда напрашива-



Жанр:	3D Action
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Valve Software
Похожесть:	Half-Life, Devastation, Unreal 2
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.half-life2.com



▲ Похоже, это наши немногочисленные друзья. Оцените проработку моделей — нечто запредельное!



▲ Один из самых первых скриншотов. Полицейский против некой хитиновой гадости.



▲ К чертям подземные лаборатории — даешь ядерный беспредел на улицах восточноевропейских городов!



ется вывод, что движок долго и тщательно оптимизировали.

Что касается новых возможностей, здесь и вовсе песня. Начнем с того, что отныне персонажи обладают не только виртуальными "скелетами" (этим сейчас уже никого не удивишь), но и тщательно смоделированными "мышцами". На основе этого была создана технология синхронизации движения губ с записанной заранее речью. Проще говоря, мимика героя напрямую зависит от того, что и как он говорит, — и полностью соответствует всем законам анатомии. Более того, благодаря новой "мимической" технологии мысли гуманоидных существ можно буквально прочитать по глазам. Заявлением о "реалистичном поведении зрачков и глазных яблок в зависимости от интенсивности источников света" верить очень хочется, но пока как-то не очень получается.

Скажем еще о таком интересном моменте, как комбинация нескольких типов "поверхностей" в одной модели: например, в одном высокополигональном болванчике может быть и плотная ткань лабораторного халата, и гладкий пластиковый бейджик, и, в довершение всего, выразительные блестящие глаза. Что касается самих лиц — в

игре вы не встретите двух одинаковых физиономий. Все на пользу реалистичности!

Другой не менее интересный момент — интерактивность. Каждый (именно *каждый*) объект, включая предметы интерьера, элементы архитектуры, живых (и не очень) существ обладает собственными физическими характеристиками, начиная с формы и заканчивая весом и плотностью. Более того, объекты взаимодействуют между собой в зависимости от этих самых характеристик. Скажем, какая-нибудь железка, крепко прижатая к каменной стене, при движении мерзко скрипит и усыпает окрестности снопами искр, а пустая бочка катится вниз по лестнице, подпрыгивая и грохоча. Таких примеров можно привести еще множество.

Популярная механика

Меньше всего известно, как ни странно, о монстрах и оружии. Самыми колоритными врагами станут огромные насекомообразные — "страйдеры", которых вы во множестве можете наблюдать на окрестных скриншотах. На смену десанникам придет полиция и некие секретные спецотряды в мощной броне

и с жуткими пушками. Из старых знакомых останутся люди-зомби и милашки headcrab'ы, которые отныне в случае опасности научатся покидать зомбифицированное тело и действовать самостоятельно. Большой неожиданностью для многих станет переход жабообразных электроманьяков "инопланетных рабов" на сторону человечества.

Из оружия замечены ломик, в свое время ставший символом игры, родной MP-5, обязательный дробовик и некий страхолюдный футуристический прибор, совмещающий обязанности классической ракетницы и "плазмана".

В самом игровом процессе, судя по немногочисленным описаниям, значительную роль играют скрипты, обеспечивающие Half-Life 2 необходимый уровень "кинематографичности". Например, в одном эпизоде полицейские, терпящие поражение в бою с мутантами, пускают сигнальную ракету, вызывая на помощь вертолет... Сдается мне, что современный AI на такие действия не способен.



Half-Life была игрой во всех отношениях идеальной. Незабываемая атмосфера, монстры, обладающие завидной индивидуальностью, безупречные баланс и проработка игрового процесса, гармоничное сочетание реализма и научной фантастики.

Valve не стали делать таких глупостей, как передача проекта в руки сторонних разработчиков и переориентация на консоли. Есть все основания надеяться на достойное продолжение великой игры. ■

Будем ждать?

Хит по умолчанию. Разработчики выкладывают по полной и внедряют в игру самые сумасшедшие идеи. Все должно быть на высшем уровне — марка, знаете ли, обязывает.

Процент готовности:

70%



▲ Вопиющая многоярусность уровней, впечатляющая детализация, шикарный свет, идеальные кривые поверхности... Все, о чем можно было только мечтать.

Far Cry

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Crytek Studios
Похожесть:	Halo, Half-Life
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.crytek.com/games/index.php?s=xisle

Каждый разработчик привносит в игру что-то от своей прежней работы. Люди, пришедшие из кино, делают игры кинематографичными и зрелищными, авторы "обучалок", насытившись детской тематикой по самое не хочу, преподносят миру самый кровавый и циничный экшен, а создатели технологических демок, задавшись однажды вопросом "почему кто ни попадя может делать игры, а мы — нет?", выдают на-гора изумительно красивую игру. Немецкая Crytek Studios — из числа последних.

От X-Isle к Far Cry

Сотворив когда-то божественно красивую демку X-Isle для GeForce 2 GTS, в Crytek подумали — а почему бы не развить идею, положенную в основу демки, до полноценной игры?... Деньги, опыт и техническая база — все это было. Заручившись поддержкой Ubi Soft, ребята окунулись в работу. Авторы не стали морочить себе и игрокам голову, выдумывая

оригинальную концепцию и вычурный сюжет. Все согласно запросам рынка: жанр — тактический экшен, графика — броская и технологичная, сюжет — заговор против человечества. Впрочем, обо всем по порядку.

Наш герой по имени Джек Карвер, подрабатывающий катанием туристов на катере где-то в Полинезии, не подозревал о своей высокой роли в истории человечества, пока ему на голову не свалилась обворожительная журналистка, зафрахтовавшая его корыто для коротенькой прогулки в сторону безлюдного острова. Но наш альтер-эго, видимо, не был знаком с компьютерными играми (и это в 2020 году!), иначе знал бы — пустынные острова (покинутые города/разгромленные лаборатории/подставить по вкусу) пустыми не бывают. На них обязательно есть правительственные базы, спецназ и тысячи ученых, бьющихся над созданием супероружия, изучающих внеземные формы жизни, открывающих портал в параллельный мир, словом — беззаботно проедаю-

щих государственные или корпоративные деньги в атмосфере строжайшей секретности.

Но "аборигены", как это ни прискорбно, имели об играх начала двадцать первого века такое же смутное представление. В противном случае они бы поняли: случайное появление в зоне секретности постороннего человека значит только одно — начало их конца; сопротивление в таких случаях бесполезно. Но супостаты все-таки начали самоубийственную охоту на незваного пришельца. А у Джека выбора нет — катер уничтожили, удирать невозможно.

Судя по показаниям, испытаным у разработчиков, нанявшая нас пронырливая журналистка попадет в лапы военных, и перво-наперво нам придется вызволять ее из плена. Но эта неугомонная особа, по-видимому, откажется покинуть остров, не накопив достаточно компромата, а нам не останется ничего другого, кроме как идти у нее на поводу (желание клиента — закон... а может, нам приготовили любовную историю?). Впрочем, рискну предположить, что по окончании игры предстать перед Гаагским трибуналом будет некому — стараниями нашего героя база наверняка будет

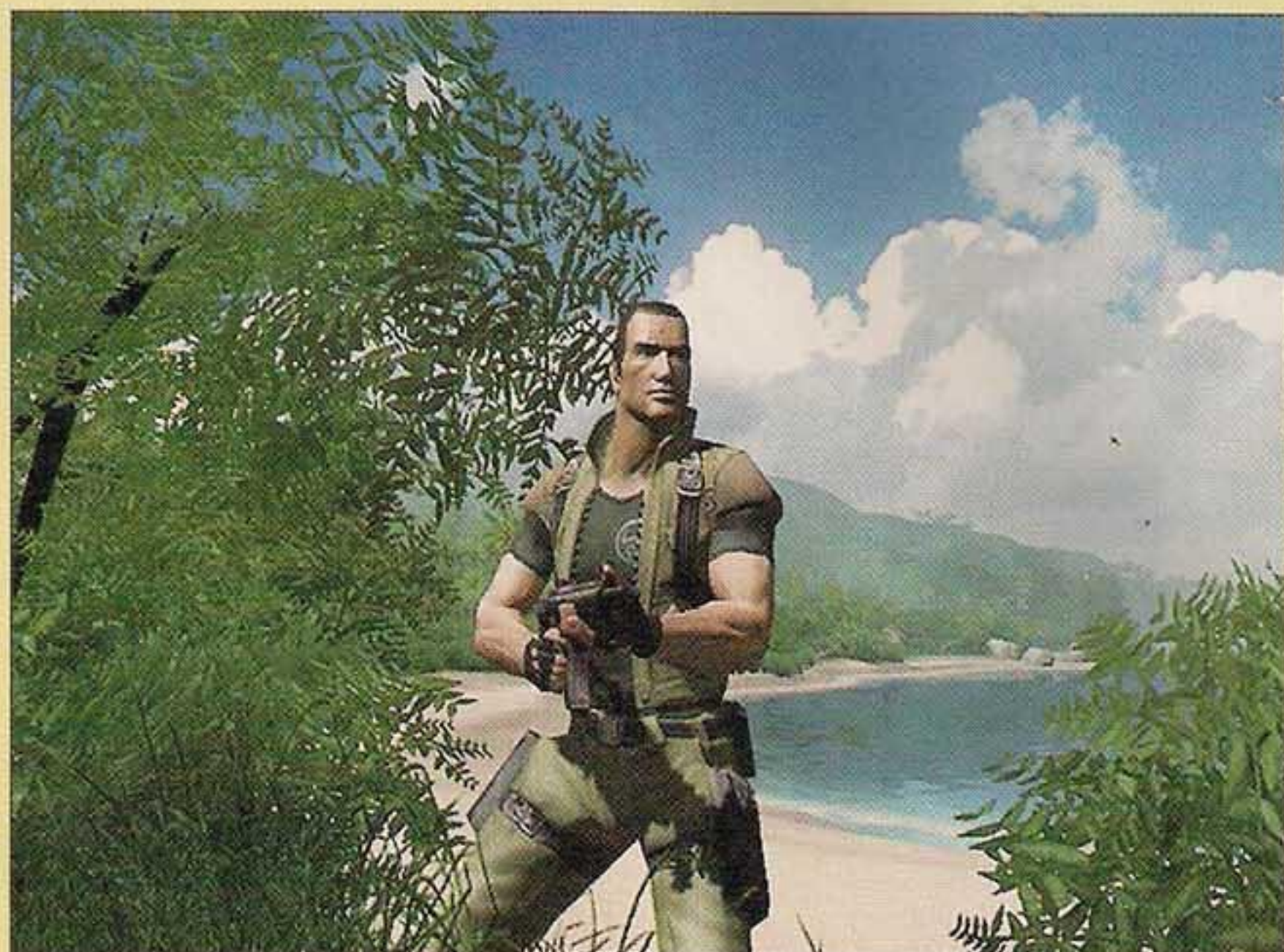
лежать в руинах. Так что опять спасаем мир, дорогие читатели.

Когда встречаются Halo и Half-Life

Бытует странное мнение, что подобные — малопримечательные на первый взгляд — игры не отличаются друг от друга ничем, кроме графики. Осмелюсь усомниться.

О графике поговорим позже, пока же рассмотрим наш будущий тактический полигон. Правда, на основании скупых строк пресс-релизов и скопированных под кальку интервью особо не пофантазируешь.

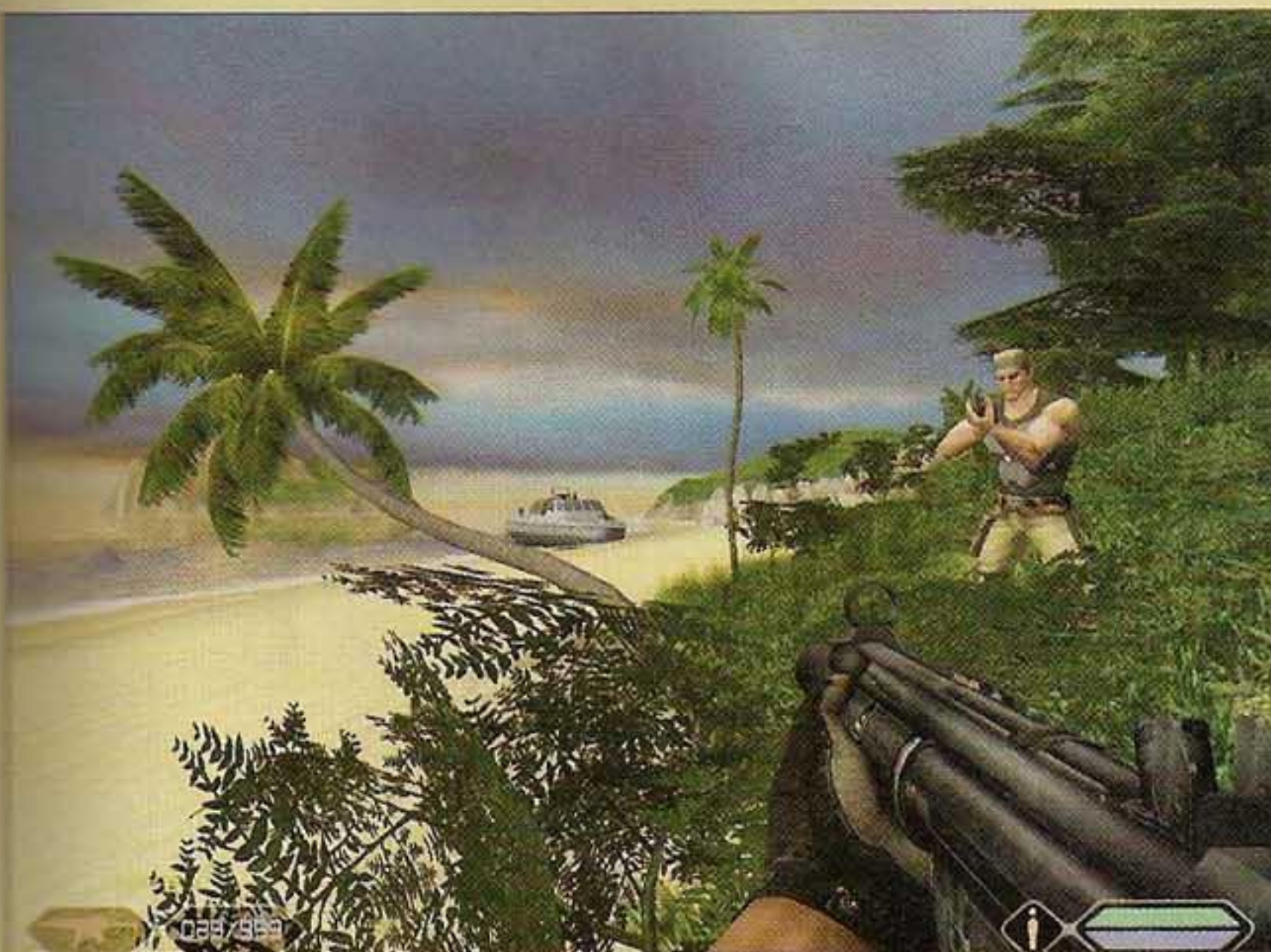
Скриншоты, заверения разработчиков, журналистов, видевших игру вживую, и жизненный опыт подсказывают: океан тактических возможностей на площади в четыре квадратных километра вполне возможен. Густая тропическая растительность способна послужить отличной засадой, из которой можно безнаказанно расстрелять вражеский патруль в двух метрах от себя, а затем, воспользовавшись рацией убитых, вызвать подкрепление и... правильно, перестрелять горе-спасателей с вершины ближайшей горы. Примятая вами трава станет причиной сначала нешуточного переполоха среди вражин, а потом



▲ Если это реальная картинка из игры, то Doom III лучше поторопиться с выходом — конкурент на подходе!



▲ Эти головорезы, между прочим, — самые слабые наши противники.



▲ Дорога к морю хорошо охраняется.
Так просто с острова никуда не деться.

облавы с использованием вертолетов (прячьтесь в кустах!), собак (переплывите реку, чтобы сбить их со следа!), джипов (заминируйте дорогу в узком месте — получившаяся воронка не даст проехать остальным!).

Все это отнюдь не означает, что единственным способом прохождения станет игра в прятки. Никто не запрещает укладывать врагов штабелями из подручных пулеметов. Более того — иногда другого выхода и не будет. Не получается попасть на охраняемую территорию тупым нахрапом? Взорвите что-нибудь в противоположной части острова — часть охраны отправится на выяснение причин, и проникнуть на базу будет проще. А лучше — дождитесь ночи и, стараясь не попадаться под лучи назойливых прожекторов, тихо проберитесь на базу. Навыки, полученные еще в *Thief*, ой как пригодятся.

Не вздумайте шуметь понапрасну: спецназовцы обладают отменным слухом и при случае не прочь разрядить пару магазинов по подозрительным кустам. Все против вас, даже природа — спугнете ненароком птицу или какого-нибудь зверька недалеко от крупного отряда бойцов — пиши пропало. И дело здесь не только в численном превосходстве — AI, по обещаниям разработчиков, неплохо работает в команде, так что массовых перестрелок лучше избегать. Не забывайте, что вы один против целой армии наемников, геройствовать ни к чему. Впрочем, на этот счет у меня есть сомнения. По ходу сюжета наверняка будут попадаться дружелюбные NPC (товарищи по несчастью, разжалованные солдаты, раскаявшиеся ученые), которые присоединятся к нам в роли водителя, пилота или, как это чаще всего бывает, пушечного мяса.

Кстати, о наемниках. Доподлинно известно, что спецназ, по сравнению с остальными недоброжелателями, будет представлять для нас наименьшую угрозу. Бесконтрольные научные эксперименты до добра не довели — по острову гуляют

всевозможные мутанты, и вот с ними-то будет повеселее, чем с обычными людьми, пусть даже и спецназовцами. Разбираться с зарвавшимися супостатами придется самым обычным оружием: MP5, M16, Jackhammer и иже с ними — никаких BFG 9000 не предусмотрено. Обилие техники призвано облегчить жизнь не только противнику, но и нам с вами — конечно, при условии, что удастся захватить какой-нибудь катер или вертолет.

И наконец, мультиплеер. Многопользовательские бои в джунглях — это, сами понимаете, нечто не укладывающееся в стандартные словоформы. К сожалению, о нем почти ничего не известно. Очевидно, упор будет сделан на командные поединки с использованием техники и особенностей местности.

Кричащий движок

Народная примета: если немцы задумали сотворить хороший движок, можно не сомневаться — сделают. А имея за плечами такой опыт — тем паче. **CryEngine** — собственная разработка авторов — наглядно демонстрирует огромный потенциал игры, напоминая о славном де-



▲ Охрана отошла от джипов — самое время занять место за рулем...

Технология Polybump™

Как вы думаете, сколько полигонов способен выдавать **CryEngine**? Пару миллионов? Ошибаетесь, всего двести тысяч (иногда — до пятисот тысяч) — больше наши несчастные компьютеры не переварят.

Чтобы уменьшить нагрузку на железо, **Crytek** разработала специальную технологию **Polybump** (некто похожее использует **id** при разработке **Doom III**), позволяющую уменьшать расход полигонов в сотни (!) раз без ущерба для качества. Вглядитесь в скриншот: левая модель состоит из 1500 полигонов, правая — из 250000. Для нас разница между моделями почти незаметна, а вот для компьютера!..



мо-прошлом команды **Crytek**. Вы не поверите, какие муки выбора мне пришлось пережить при отборе скриншотов для статьи!

Заросшие тропической растительностью острова площадью в четыре квадратных километра каждый (вероятно, каждый остров будет представлять собой законченный уровень) — негусто, скажете вы. Но посмотрите на эту воду, на морскую пену, на небо, на морской песок, на безупречные тени, на идеально круглые колеса «Хаммера» — и все сомнения в конкурентоспособности **CryEngine** отпадут. Линия горизонта отстоит от игрока на один километр, а переход между «комнатными» уровнями и открытыми пространствами будет «бесшовным» и плавным — никаких гнусных загрузок на лету! И, наконец, финальный аккорд для самых недоверчивых — поместить игрока в

такие густые заросли решаются только очень талантливые разработчики. Правда, в лесу дальние объекты скрывает мерзкий туман а-ля **Vietcong**... но может быть, это лишь издержки тропического климата?

Плюс ко всему, движок способен моделировать весьма серьезную физику — деформируемость ландшафта, различная ударопрочность и пулестойкость предметов, «тряпочная» физика тел поверженных противников и так далее.



Охочие до сенсаций западные журналисты уже окатили народ волной восторженных отзывов: «новое слово в жанре «экшен», «безупречная графика», «недетский искусственный интеллект», «*Halo* встречает *Half-Life*». Доля правды в этом есть: составленный фоторобот **Far Cry** внешне очень напоминает шедевры **Bungie** и **Valve**. Но все же давайте не будем пороть горячку и подождем. Вроде как на свежезакончившейся выставке **E3** должно было открыться немало интересных подробностей об этом крайне любопытном проекте. ■

Будем ждать?

Потрясающая графика и любопытная тактическая составляющая — даже на фоне оравы экшен-конкурентов проект выглядит достаточно свежо.

Процент готовности:

60%

Игорь Барнаевский (revolt@igromania.ru)

Men of Valor: Vietnam

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Crytek Studios
Похожесть:	Halo, Half-Life
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.crytek.com/games/index.php?s=xisle

Как-то незаметно и тихо, словно в интеллигентной семье, где мама учительница, а папа инженер, произошла размолвка между Electronic Arts и 2015, Inc. Казалось бы, еще вчера они увлеченно подсчитывали прибыли от продаж бестселлер-экшена 2002 года и строили планы на будущее (много-много expansion pack'ов и аддонов к Medal of Honor: Allied Assault), а теперь, вроде бы ни с того ни с сего, 2015 уходит к Sierra. Не поделили деньги? Вряд ли. Скорее не смогли достигнуть компромисса в вопросе воспитания "детей". EA, по-прежнему исповедующая ортодоксальное пуританство, настаивала, вероятно, на том, чтобы их будущая дочка — Men of Valor: Vietnam — получила классическое образование а-ля Medal of Honor, предлагая отдать ее в институт бла-

городных девиц (его выпускницам особо благоволят рейтинговая ассоциация ESRB). Но 2015, задумчиво глядя на успех "неполиткорректной" GTA 3, и слышать об этом не хотела, мечтая вырастить настоящего хулигана. Согласие так и не было достигнуто: 2015 подала на развод и забрала Men of Valor с собой.

Патриотическая житница

Когда-то Оклахома славилась плодородием своих земель на всю Америку. Но в конце XIX века начался процесс массового освоения американской "целины", и... спустя двадцать лет из бывшей житницы были вытянуты все соки: экстенсивное земледелие не прошло даром. А в самом конце XX века в Оклахоме появилась студия 2015, Inc., которая,

похоже, собирается эксплуатировать военно-патриотическую тематику с не меньшим энтузиазмом. Ее новый проект — уже упомянутую Men of Valor: Vietnam — западные журналисты наверняка окрестят "Medal of Honor, встретившийся с Vietcong". Для этого, на первый взгляд, есть все предпосылки: закуска прошлого года хита, война во Вьетнаме и непонятная пока тактическая концепция.

Убеленные сединами лейтенант Пауэлл и сержант Джек Барнс ушли на пенсию, передав полковое знамя какому-то салуге (в шкуре которого мы и окажемся), попавшему на Самую Главную Войну Америки. Риску предположить, какие образы приходят вам в голову при упоминании этого конфликта: сожженные напалмом деревушки, американские солдаты, "коллекционирующие" уши вьетнамцев, и художественные фильмы,ставляющие американцев героями, а вьетнамцев — по-

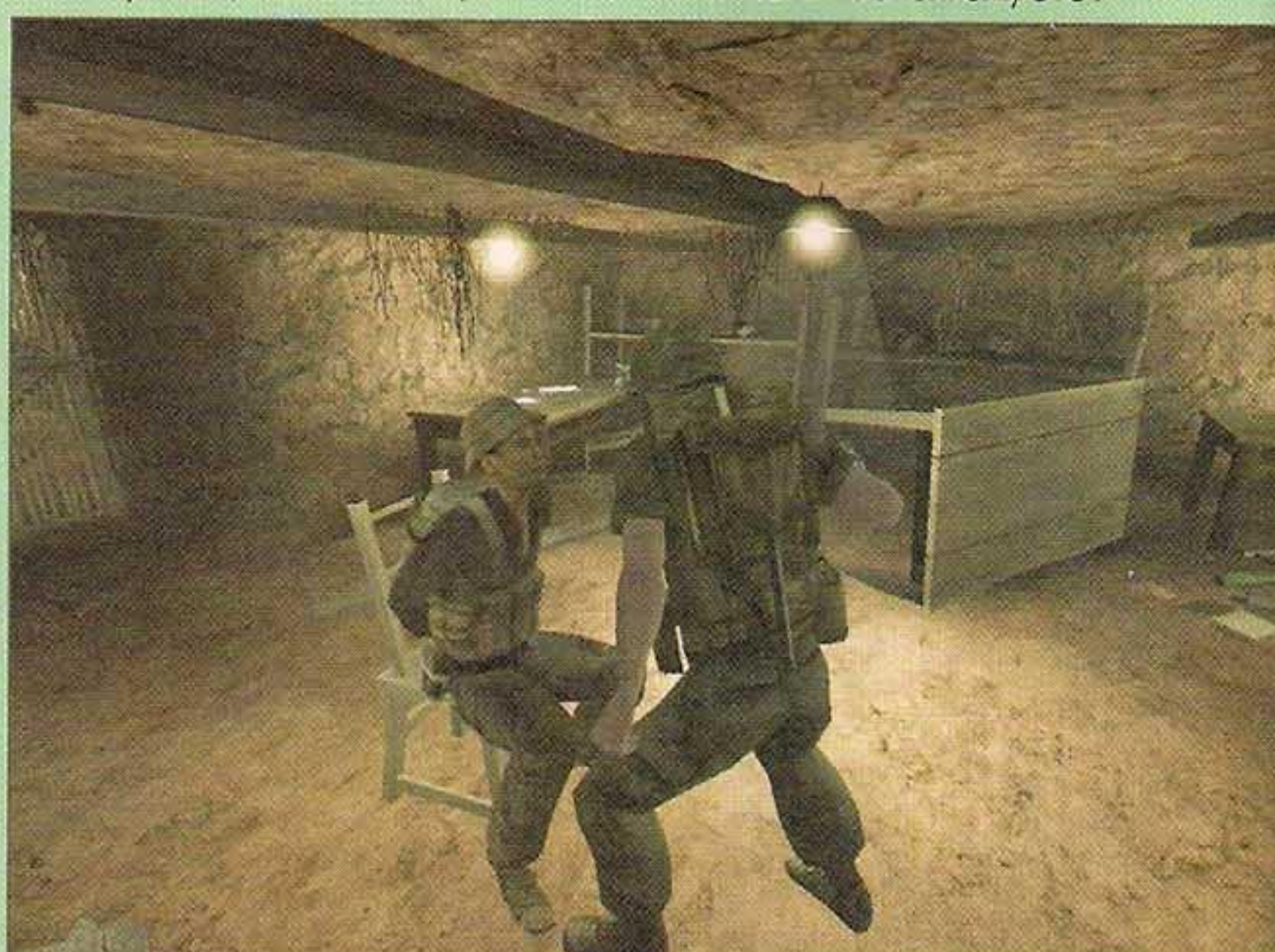
меньшей мере грязными обезьяноподобными животными. Поэтому нет ничего удивительного, что в центре внимания в Men of Valor вновь окажутся подвиги "простых американских солдат".

Сентиментальный интеллект

Чем подпитывался патриотизм героев Medal of Honor? Осознанием великой цели, стоящей перед ними, и чувством сопричастности к процессу очищения мира от фашизма. А чем должны быть мотивированы героизма свежерекрутированного американского "джи-ай", оказавшегося в Юго-Восточной Азии? Восстановление справедливости? Отстаивание интересов США? Во имя чего? Зачем ему это?



▲ Это какой же богатырской силой нужно обладать, чтобы так держать пулемет?



▲ Всеобщая декларация прав человека 1948 года? Извините, мы здесь, в 60-х, о такой не слышали.

В этом и состоит вся суть Men of Valor. Бессмысленная бойня, развязанная политиками в овальных кабинетах, активирует один-единственный инстинкт: выжить. "Апокалипсис сегодня"? Именно так. Забудьте о безрассудных подвигах деда Пауэлла, забудьте о долге перед родиной, но запомните — ни вы, ни ваши товарищи по оружию никому не нужны. Командование швыряет вас в самое пекло, не особенно заботясь о разведке, а в далеком азиатском отечестве кипят страсти: мол, наши солдаты во Вьетнаме проявляют беспричинную жестокость и садизм, безобразия! Помощь можно ждать только со стороны однополчан.

Разработчики уверяют, что теперь наши соратники больше не будут вусмерть проскриптованными статистами, путающимися под ногами, а станут точь-в-точь такими же, как живые люди: в панике разбегутся под натиском партизан и войск Армии Северного Вьетнама, а ваша задача (если окажетесь в роли командира) — загнать их грозным окриком или отеческим пинком обратно в окопы. В редких перерывах между перестрелками они будут беседовать с вами на философские темы или грустить, вспоминая любимую девушку. Я уверен — так оно и будет, — если не заглядывать за картонную декорацию скриптов. Следуйте по колее, проложенной разработчиками, и не заводите несчастный искусственный интеллект в тупик — сэкономите нервы и не познаете горечи разочарования, когда сослуживец, только что проявивший чудеса смекалки, будет введен в ступор вашим необычным поступком (например, прыжком с обрыва в реку).

Это замечание, впрочем, актуально главным образом для одиночной игры — в мультиплеере подобные фокусы ожидаются в меньшем количестве. Да, любопытная деталь: воевать можно будет и за... вьетнамцев! Я, правда, сомневаюсь, что нам дадут возможность играть за них в

сингле. А вот в многопользовательских ристалищах — запросто.

Дневник рядового Нереального

Призрак Спилберга по-прежнему витает в стенах 2015. "Дорогой голливудский блокбастер, снятый без участия режиссера, операторов и пиротехников", — вспоминаются первые впечатления от Medal of Honor. Здесь будет все, что вы любили в предыдущей игре 2015, с поправкой на недетский рейтинг mature...

...Задание не предвещало ничего хорошего: пробраться в лагерь вьетконговцев и выкрасть оттуда какого-то умника. Им там, в штабе, хорошо рассуждать, попробовали бы они сами провернуть такую операцию! "Старайтесь действовать скрытно. После взятия "языка" выходите на связь и двигайтесь в точку встречи. Мы придем за вами вертолет". Да разве скроешься от этих лесных бестий! Они прыгают по деревьям лучше обезьян, черт знает как выслеживают нас даже в самых труднопроходимых местах, ухлопывают нас из кремниевых ружей, доставшихся им еще от французских колонистов. Слава богу, на бегу они не слишком-то точны — только это нас и спасает. Хотя нет, не спасает — всего лишь оттягивает момент смерти....

...Они дали нам возможность взять этого чертового умника, а потом обложили нас со всех сторон. Пленный, воспользовавшись суматохой, тут же перерезал горло Сэму (бедняга, он был самым младшим среди нас) и дал деру, предварительно подорвав боеприпасы. За пять минут боя мы потеряли семерых бойцов и уложили бесчисленное количество азиатов. Но их атаки, похоже, никогда не закончатся...

...Господи, вот так всегда. Перед миссией штабные уроды распишут ход операции по секундам, как будто это не война, а светский



▲ Не бойтесь некоторой примитивности окружающей среды. На ранних стадиях разработки все игры выглядят примерно так же.

прием. Каждый ребенок знает: любая операция всегда идет спонтанно — какие к черту планы! "В крайнем случае, можете попросить поддержать вас артиллерийским огнем или вызвать бомбардировщики с напалмом", — обещали нам. Но не гарантировали. Барни, попробуй связаться со штабом еще раз, без поддержки с воздуха нам не выжить. "В эфире гробовая тишина, сэр", — отвечает он...

...Джек, ради Бога, не умирай, ты единственный сапер среди нас. Подумаешь, 8 пулевых ранений в грудь, от этого еще никто не умирал. Хотя нет, лучше все-таки умри: этим ты прошибешь у зрителей слезу и обеспечишь разработчикам безбедную старость. Смена издателя позволила разработчикам включить в игру кровавые сцены и расчлененку (само собой, в пределах разумного — гротеск а-ля Soldier of Fortune 2 здесь неуместен). Черт возьми, эти изверги по ту сторону экрана еще и наслаждаются твоими предсмертными конвульсиями. Хотя... как еще может выглядеть война?

...Гм, что это за звук? Он не похож на стрекот "калашей", который мы слышим уже несколько часов. Это что-то другое, похоже на... Ребята, держитесь, вертолет на подлете... в улете — выстрел из ПЗРК познакомил его со склоном близлежащей горы...

...Нас осталось всего несколько человек, но мы все-таки вырвались из окружения. Только бы добраться живыми до реки — там у нас спрятан катер. Проклятье, здесь повсюду ловушки. Надо внимательно смотреть под ноги — уже несколько человек провалилось в "волчьи ямы"...

...Вместе со мной провалился радист Барни. Ему повезло — он умер сразу, а мне всего лишь распорол ногу, и теперь я медленно истекаю кровью. Судя по радиопереговорам, доносящимся из радиации Барни, бой скоро закончится — в эфире остается все меньше голо-

сов наших друзей. Думаю, это и к лучшему: начнем миссию заново — следующий load должен быть более удачным...

Coming soon?

Отрисовывать джунгли подрядился движок Unreal Warfare, что, по идее, должно гарантировать наличие в игре прекрасной графики. Пока хвалить нечего — скриншоты, мягко говоря, не слишком впечатляют. Впрочем, оно и понятно: игра находится в разработке всего год, и 2015 еще не закончила процесс адаптации движка под потребности игры.

На каком уровне будут звук и музыка, сказать сложно — при разработке Medal of Honor саундом занималась EA Los Angeles. Теперь вся ответственность за качественную реализацию звука ложится на плечи неопытной в этом деле 2015. Хотя вряд ли она оплошает — для такого крупнобюджетного проекта можно нанять любого композитора и купить на корню всю Soundeluxe.

Теперь, надеюсь, ни у кого не возникнет сомнений, что Men of Valor нельзя сводить к формуле "Medal of Honor во Вьетнаме". Это немного другая игра. Друзья, умирающие у нас на руках, драматизм действия и историческая достоверность (эээ... в том смысле, что нам доведется поучаствовать в реальных операциях) — такой микс выдавит слезу даже у матерого арабского террориста. ■



▲ Даже после такой санобработки на земле могут остаться враги.

Будем ждать?

"Вьетнамский апокалипсис 2004". Масштабный экшен-проект с наплевательскими амбициями от авторов Medal of Honor.

Процент готовности: 50%

PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Порой в индустрии происходят удивительные вещи: некоторые оригинальные игры, которым, казалось бы, на роду написано тянуть за собой целый состав клонов и подражателей, подолгу остаются без достойных наследников. Где, спрашивается, преемники *Majesty*? Когда, наконец, найдется тот, у кого хватит духу потягаться с серией *Shogun* (испанские "коммандосы" из *Pyro Studios*, несколько лет носившиеся со своей *Praetorians*, все-таки сделали "немного не то")? До каких пор в верхних строчках чарта продаж *NPD Techworld* будет протирать штаны единственный, по сути, градостроительный симулятор *SimCity*? Найдется ли когда-нибудь разработчик, который отважится развить идеи *Messiah*?

Отрадно, что хотя бы на последний вопрос наконец-то появился ответ: "не далее как во второй половине 2003 года" — рапортует студия *NuClearVision*, представляя *Psychotoxic*.

Третье пришествие

По версии авторов, причин для организации нового крестового похода против сил зла более чем достаточно. Человечество, вопреки предостережениям свыше, в ближайшие двадцать лет окончательно погрязнет в грехе и разврате. Разд-

Жанр:	3D Action
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	NuClearVision
Похожесть:	Messiah, Clive Barker's Undying
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.psychotoxic.com

раженные таким положением дел небеса решатся на крайний шаг и выполнят свое давнее обещание — отправят на землю трех Всадников Апокалипсиса, которые без промедления возьмутся за "перевоспитание" людей. Однако окончательно ставить на человечестве крест в небесных кулуарах все же не решились, дав безбожникам еще один шанс — четвертый Всадник (Смерть), ответственный за организацию самого зрелищного шоу всех времен и народов — Армагеддона, — должен заявиться чуть позже.

Впрочем, пока и с тремя гостями проблем хватает. Мир захлестнула анархия и преступность; повсюду, как грибы после радиоактивного дождя, появляются сатанинские секты; полиция и спецслужбы бездействуют, ибо куплены на корню теми же сектантами; а из-под могильных

плит выползают ожившие мертвецы. Человечеству срочно нужен супергерой-спаситель!

Однако по злой иронии судьбы, спаситель (вернее, спасительница) нашлась благодаря активным действиям сатанистов, осведомленных о существовании мессии, которую они кровь из носу должны ликвидировать. Таковой оказалась обычная американская девушка из Вашингтона с символическим именем — Энджи Профит. Согласно легенде, Энджи была сотворена высшими силами тысячи лет назад во имя спасения мира, но не подозревала об этом вплоть до начала конца (хроническая амнезия — удел любого героя). Рассудив, что от судьбы не отвертеться, Энджи при поддержке своего друга Макса взялась за искоренение зла и очистку мира.

Зомби, много зомби

Странно, но подавляющее большинство разработчиков в упор не замечает перспективности экшенов с девушкой в главной роли. Ау, девушки! Из огромной толпы мужиков вперед протискиваются навязная в зубах Лариска, секс-бомба Джули из *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, неотразимая Кейт Арчер из *No One Lives Forever*, кровожадная героиня *BloodRayne* и... пожалуй, все (страшные посредственности упоминания не заслуживают). Товарищи разработчики, как же так? Ведь эмансипация и все такое? Неужто до вас не доходит, что большинство игроков родились под знаком Януса? Слава Богу, до этих доходит. Вот что говорят сотрудники *NuClearVision*: "Мы давно хотели сделать игру, в которой отводилась



▲ В мире чьей-то безумной фантазии.



▲ "Осторожно, ходячая мертвечина!". Когда в недалеком будущем вымрут все олени, вдоль дорог появятся именно такие знаки.

бы девушке, это намного интереснее. Наша героиня Энджи — привлекательная и сексуальная девчонка без каких бы то ни было комплексов. Но не надо сравнивать ее с Памелой Андерсон или называть ее Дюком Ньюкемом в юбке».

Кто является матерью Энджи, сказать трудно, но отец, на мой взгляд, очевиден — конечно же, это ангелочек Боб из Messiah. Увы, наша героиня не получила в наследство способность вселяться в каждого встречного-поперечного — что сделаешь, она ангел всего лишь наполовину. Но проникнуть в мысли человека для Энджи не проблема. Хотя здесь есть сложность иного рода: залезть в чужие фантазии по собственному желанию не получится. «Извините, — ухмыляются разработчики, — копаться в мозгах будете только с разрешения Его Величества Скрипта».

Каждое путешествие по сознанию NPC представляет собой самодостаточную миссию (всего их восемь). После эффектной сцены вселения Энджи попадет в мир кошмаров и сюрреализма — под стать психоделическим уровням American McGee's Alice. Обезумевшие люди и хлипкие зомби, досаждавшие ей на протяжении более чем десятка «реальных» миссий, передадут эстафету оборотням, гигантским кроликам-гранатометчикам и каким-то кошмарным адским коровам. Здесь придется забыть о милых пистолетах, шотганах, «джекхаммерах» и снайперс-

ких винтовках — их эффективность в потустороннем мире стремительно достигает нуля. Будьте добры осваивать новое оружие — изрыгающее пламя... эээ... вымя тех самых коров, глаза-лучеметы, органико-механическую пилу и «живые» капканы.

Еще больше сюрпризов преподнесет игровая физика «потусторонних миров». После прогулок по родным Уолл-Стрит и Либерти-Айленд (чуть не забыл сказать: действие Psychotoxic разворачивается в старом добром Нью-Йорке) трудно поверить, что сила тяжести в «ином» мире отличается от привычной нам гравитации в несколько раз, а то и вовсе... вывернута наизнанку.

Столь же разительно по сравнению с реальным миром изменится и дизайн «потусторонних уровней». Бред одного представителя человечества пестрит яркими красками кислотных улиц и inferнальных замков, а кошмары другого переместят нас в оккупированный оборотнями средневековый городок. Одинаково лишь неизменно мрачное небо — кроваво-красное с фиолетовыми прожилками, затянутое почти непроницаемыми тучами, сквозь которые пробиваются редкие лучи солнца, или усыпанное мириадами звезд, оно нагнетает тревогу даже при взгляде на скриншоты.

Одно непонятно: зачем разработчики упомянули про скрытый характер геймплея. Отдают честь моде? Странно, как тогда увязать это с



▲ Мрачное средневековье: дыба, виселица и приبلудный оборотень.

обещаниями отстрела «множества зомби»?

Ядерный взгляд на экшен

Итак, «вселение в чужое тело», возведенное разработчиками Messiah в ранг игровой концепции, в Psychotoxic отсутствует напрочь. Что же остается? Банальный экшен? Вряд ли... Кроме упомянутой выше фишки с чтением мыслей, в арсенале Энджи наличествует еще пять способностей. Первым по счету идет модное нынче «замедление времени». Впрочем, выше головы Max Payne или грядущей Enter The Matrix Энджи вряд ли прыгнет — тягаться с такими мамонтами индустрии мало кому под силу.

Куда больший интерес вызывает умение нашей девицы превращаться в настоящего ангела (увы, только на короткое время). Помимо повышенной выносливости и явного увеличения огневой мощи, Энджи сможет на короткое время переманивать находящихся поблизости врагов на свою сторону. На ум приходит любопытная тактика борьбы с боссами: вместо выноса неизбежно околацивающейся вокруг «начальства» свиты можно будет направиться прямо в гущу врагов, скастовать «обращение» — и приспешники зла тут же кинутся расстреливать своего шефа.

Еще одну идею подбросил сотрудник NuClearVision и экшен Clive Barker's Undying. Помните тамошнее заклинание Scrye, позволявшее увидеть прошлое? В Undying эта забавная деталь почти не добавляла разнообразия в игровой процесс. Ну, увидели мы скриптовую сценку, повествующую о черт-знает-когда произошедших событиях, и что с того? А вот у Энджи в рукаве карта покрупнее: она способна заглядывать... в будущее! Например, вам удалось ненадолго оглушить вражину. Встает дилемма: добить или не добить? Для ее решения имеет смысл пронзить взором ткань времени — вдруг супостат поможет нам пробраться в усиленно охраня-

емое помещение, потеряет в подворотне мощную пушку или спасет нашего лучшего друга? Тогда вызывайте «Скорую»... А вот если он, зараза, в следующей же перестрелке выстрелит нам в спину — казнить, нельзя помиловать...

Что же касается многопользовательской игры, то здесь авторы непреклонны: «Мультиплеер? Не дожидетесь! Да и какой в этом смысл? Впихивать сетевой код для галочки — это не для нас!»



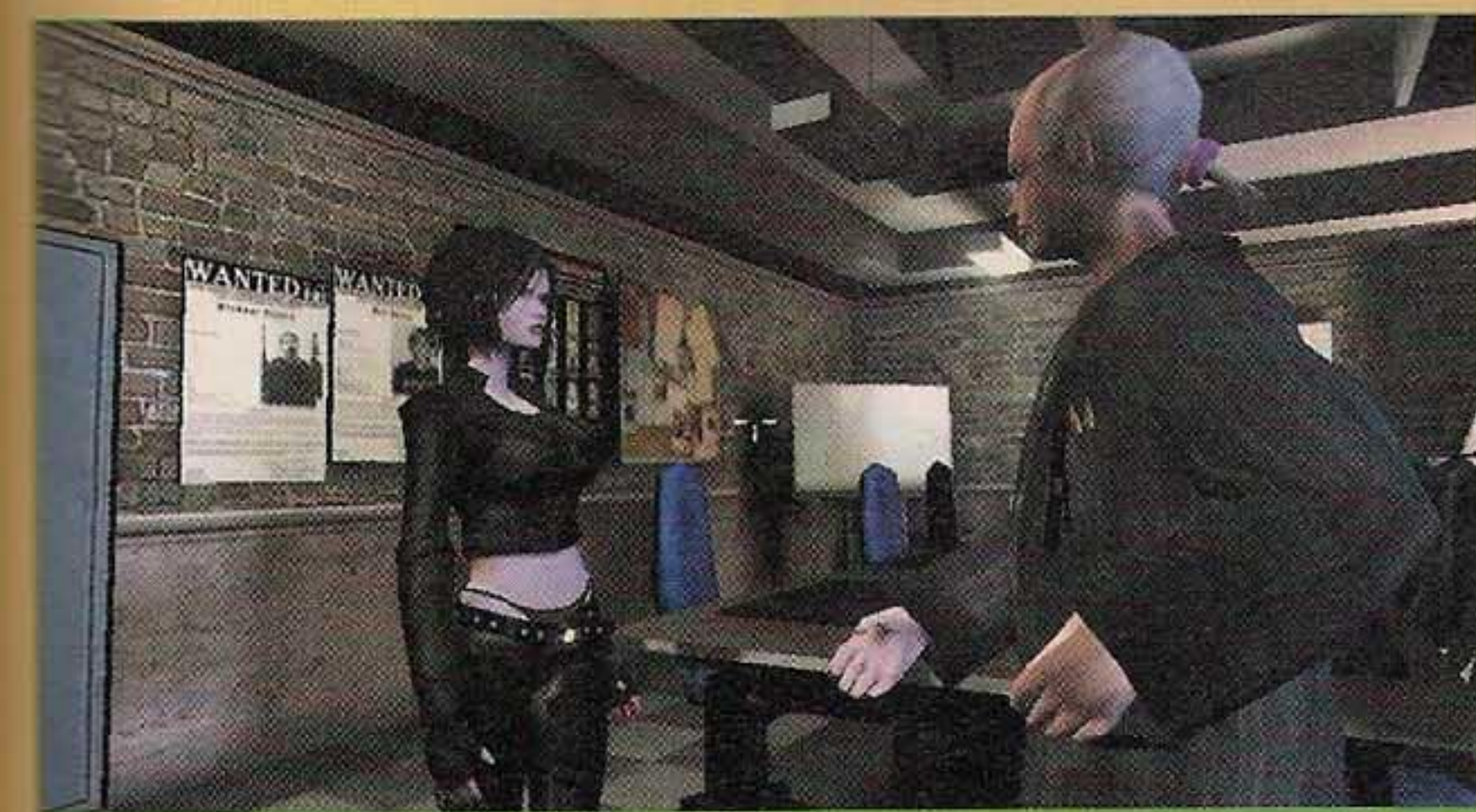
Движок Vulpine Vision пытается прикрыть не самое безупречное личико игры веером стандартных разработческих заверений: все, мол, спецэффекты при деле, производительность сумасшедшая. Однако при ближайшем рассмотрении картинка несколько разочаровывает: модели немного угловаты (движок держит в кадре всего-навсего 45000 полигонов — маловато для нашего времени), некоторые текстуры выглядят смазанно. Правда, общая детализация на достаточно высоком уровне, и до выхода игры еще есть время — будем надеяться, авторы используют его эффективно.

Но в целом, советую вам повнимательнее присмотреться к Psychotoxic. Заявка у разработчиков очень даже внушительная, и, простите за банальность, может, это новое слово в жанре? Чем черт не шутит... ■

Будем ждаты?

Скоро ворота в ад распахнутся для всех желающих. До уровня Doom III, конечно, далеко, но ряд оригинальных находок ставит игру на вполне достойный уровень.

Процент готовности:
80%



▲ Энджи собственной персоной. Ну не комсомолка ли? Не спортсменка?



▲ Выдержать попадание из такой пушки сможет только настоящий ангел.

CODENAME: PANZERS

1939-1945



Нелегка судьба пародий. Трудно, очень трудно не опуститься до банального клонирования, еще труднее едко высмеять всеми почитаемого колосса, утереть ему нос и не скатиться при этом до шуток, понятных только самим авторам. Но если такое все же случается (а для этого нужно прыгнуть выше головы), публика в долгу не останется — закидает цветами, неделю придется откапывать. Увы, такой вариант развития событий — редкость.

Гораздо чаще "благодарные" игроки закидывают отличившихся "пародистов" менее приятными предметами. Зачастую заслуженно, но иногда — без веских на то причин. Хотите пример? Да ради Бога: S.W.I.N.E.

CDV-рейх

Спустя совсем немного времени после выхода знаменитой "свинской стратегии" авторам пришла повестка от нового издателя: "Явиться на призывной пункт не позже второго квартала 2003 г. При себе иметь справку о принадлежности к расе чистокровных арийских RTS и uber-движок". Делать нечего, воля издателя — закон.

Зловещий смысл повестки для разработчиков стал ясен только в военкомате. "Что еще за зоофильские замашки?!" — набросился на них обер-лейтенант CDV по маркетингу. "Но герр лейтенант, сколько можно клепать однообразные WWII-стратегии? Мы хотели немного развеселить народ..." "Молчать! Отставить шуточки! Сдайте ваших кроликов и свиней на полковую кухню! И попробуйте еще только заняться самостоятельностью, скупим вас на корню и перепродадим в консольное рабство — покемонов-бомберменов кодировать! Марш в строй! Хайль CDV!". "Хайль," — уныло ответили авторы и, повинаясь приказу, побрели в лагерь стратегий, зачатых в пробирках и выращиваемых по миллиону штук в месяц.

Жанр:	RTS
Издатель:	CDV
Разработчик:	Stormregion
Похожесть:	S.W.I.N.E., Блицкриг
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.panzers.de



▲ Умелое использование особенностей местности и ресурсов нашего маленького отряда — залог успеха.

Впрочем, дух наших героев не был сломлен. Внимательное изучение разработческих откровений позволяет заключить: под маскхалатом с нашивками "WWII-стратегия. Сделано КАК НАДО" и кодовым именем Panzers прячется почти та же, ушасто-пятячковая игра.

Людские ресурсы

Практически бездомные ныне любители раша после свидания с Panzers наверняка получат серьезные психические травмы. Не верите? Что ж, судите сами.

Во власти игрока может оказаться до... шестнадцати подчиненных (кто-нибудь, дайте валерьянки рашоведам и отнесите их в мутопарк Impossible Creatures). Каждый

солдат нашего маленького воинства, накапливая боевой опыт, становится более совершенным стрелком (сапером, водителем и т.д.), приобретает спецспособности, а особо отличившиеся вояки, прошедшие огонь и воду всей кампании, способны на слух отличить один тип танка от другого и с расстояния в две мили подбить вражеского влет.

Специализация бойцов необходима как воздух, пройти игру без этого вряд ли будет возможно. Огнемечник — идеальное средство для выкуривания экипажей бронетехники. Водители-механики помогут управиться с захваченной техникой, саперы расчистят от мин дороги и мосты. Снайперы облегчат

жизнь танкистам, отстреливая зарвавшихся гранатометчиков и так далее. Приобрести специализацию, кстати, очень просто: дайте вашему подопечному какую-нибудь пушку (танк, автомашину, саперный щуп), и концу игры он овладеет ею в совершенстве.

Есть и обратная сторона медали: мерзкие людишки требуют к себе повышенного внимания. Правда, авторы заверяют, что занудствовать с микроменеджментом они не собираются, но проблем будет все равно по горло. Солдаты имеют целую кучу вредных привычек: они едят, тратят боеприпасы, при малейшей царапине требуют лечения. Соответственно, всем их прихотям придется угодить. Мало того: оказавшись под плотным огнем или, не дай Бог, в окружении, эти твари запросто могут драпануть или сдаться!

Воевать придется не только на линии фронта, но и в глубоком тылу врага. Поэтому боевому духу следует уделять внимание не меньше, чем профподготовке: риск потери контроля над подчиненными в отсутствие союзных войск поблизости — многократно возрастает, а успокоить запаниковавших людей не так-то просто. Советую заранее прикупить толковых книжек по риторике и психологии и потренироваться в произнесении пламенных речей. Должно пригодиться.

Грамотно написанный AI как наших подчиненных, так и вражеский, в такой игре играет не последнюю роль. Лукаво улыбающиеся разработчики обещают выложиться на этом фронте на все сто. Противник, по их словам, способен оценивать наши действия и, соизмеряя количество наших войск, их боеприпасами со своими возможностями, может идти в атаку, удерживать позиции, благоразумно отступать перед превосходящими силами, заманивать игрока в ловушки и "котлы" (ой ли?), перегруппировывать свои войска и отправ-

пять подкрепления в самые жаркие участки схватки.

Тем не менее, доля правды в том сомнительном информационном сплаве, который авторы выдают за чистую монету, все же есть. На скринах солдатики осторожно выглядывают из-за угла, бегом пересекать хорошо простреливаемые участки местности, прикрывают друг друга и умело взаимодействуют с бронетехникой. Экшен-собратья, учитесь!

Техника тоже участвует в здешнем состязании "Догнать и перегнать RTS-коллеги по реализму изображения". Абсолютная достоверность моделей дополняется столь же достоверными ТТХ. Толщина лобовой брони у танков здорово отличается от толщины боковых и кормовых бронеплит (мораль: атакуйте с тыла!), горизонтальная и вертикальная наводка производятся с той же скоростью, что и у реальных прототипов, "Сталинский орган" (сиречь "Катюша") беспощаден в ближнем бою, а юркие и легкие джипы легко проедут по болоту, в котором утонет любой танк.

Во всю прыть к релизу

Свою лепту в разнообразие игрового процесса вносит и фирменный игровой движок GEPARD, технически позволяющий уничтожить любой объект на карте. Впрочем, такая возможность, в немного урезанном варианте, была и в S.W.I.N.E.

Любое здание (внутреннее убранство смоделировано схематично, но учитывая насыщенные деталями улицы, простим) может быть захвачено — и безжалостно уничтожено, лес — сожжен, мост — подорван, а столб — повален. Более того: наши солдаты умеют не только пользоваться полевыми телефонами, биноклями, резиновыми шлупками и другим армейским снаряжением, но и, судя по всему,

в силах соорудить баррикаду из мешков с песком и обломков зданий, перегородить дорогу противотанковыми ежами или закрыть простреливаемые противником окна. Верим, надеемся, ждем-с...

На скриншотах почему-то не видно советских городов. Типично европейских городков, селений и лютеранских костелов — сколько угодно, а наших — ни одного. Может, разработчики не знакомы с нашей историей? Хотя, скорее всего, причина в другом: кампания за СССР самая короткая — всего восемь миссий. Остальные двадцать два задания пришлось на долю союзников и Германии.

Кампания, как и следовало ожидать, абсолютно линейна, но иногда будет возможность выбрать, какую из двух предложенных миссий проходить в первую очередь. Популяризованные Warcraft III квестовые задания (найди-принеси-убей) призваны несколько разнообразить прохождение, добавить интригу и, естественно, оправдать заявленные часы геймплея.

Типичный пример. Вы высадились "в тылу врага" с целью уничтожения неприятельской батареи, но потеряли при этом тяжелое вооружение. Попытка атаковать батарею со стрелковым оружием не привела ни к чему, кроме load'a. Что ж, выход всегда найдется: можно поискать обходной путь или отловить вражеского офицера, знакомого с местностью, и его помощью выполнить задание. Кроме того, возможно множество подвохов: например, захваченный танк может оказаться без снарядов. Значит, надо искать артиллерийский склад.

Упомянутый выше движок, кроме впечатляющих физических данных, может похвастаться еще и весьма смазливой рожицей. Отличившийся в S.W.I.N.E. "Гепард" за прошедшее время ничуть не постарел (усилия программистов-косме-



▲ Ни в коем случае не бросайте танки без прикрытия пехоты — стальных хулиганов тут научат правилам хорошего тактического тона.



▲ Трамваи выступают не только в качестве декораций, но и хороших укрытий от вражеского огня.

тологов не прошли даром) и, как и прежде, одной левой укладывает на обе лопатки многих нынешних конкурентов. Асфальт, испещренный черными следами шин и изрытый огромными воронками, в которых виднеется щебенка, фонарный столб, обклеенный объявлениями, с любовью и знанием дела выточенные модели бронетехники, на которой видна облупившаяся и обгоревшая краска, сочный огонь и смачный дым — какой компьютер выдержит такое? Фигурки людей бесстыдно демонстрируют потрясающую анимацию, сделанную при помощи технологии motion capture. Любой объект, будь то здание, штакетник забора или листва на дереве, похвастается отличными тенями. Количество полигонов в кадре... все, у меня эпитеты кончились, может, кто продолжит?.. Ах, да, камера, само собой, послушна как послушница, а масштабируемость, по сравнению со S.W.I.N.E., должна несколько вырасти. Для пущего удобства предусмотрена возможность фиксировать камеру в определенных ракурсах или за каким-либо юнитом.

Обложившиеся генеральскими мемуарами, справочниками по боевой технике 40-х годов и книгами по истории разработчики не слишком-то щедры на подробности о своем проекте. Но и без этого ясно: грядет хит.

Вот только сохранится ли та насквозь пропитанная юмором атмосфера? Не получим ли мы еще одну "сурьезную", вызывающую непреодолимую зевоту при первом же взгляде стратегию? Надеюсь, что нет. ■

Будем ждать?

Самая веселая стратегия, вняв мольбам влиятельных зануд, надела безликую историческую маску — но и под ней угадываются черты отличной игры.

Процент готовности:
60%



▲ Судя по всему, злобная европейская цензура авторам не страшна — кельтские (а вовсе не фашистские...) крестики на месте.

COLD WAR



Представляете, насколько мы умудрились досадить Чехословакии в 1967-м, если спустя почти половину столетия чехи никак не могут угомониться, продолжая, как гласит известная поговорка, размахивать кулаками после драки? Нет, речь идет не об очередном аддоне к знаменитой *Operation Flashpoint*. В этот раз всю правду-матку про покойный СССР решила рассказать новоиспеченная команда чешских разработчиков — **Mindware Studios**. В качестве рупора беспощадной правды должен выступить стелс-экшен с недвусмысленным названием **Cold War**.

А ты такой холодный...

Бредовый сюжет хорошей игре — не помеха, что с успехом продемонстрировал небезызвестный **Tom Clancy's Ghost Recon**. Более того, в жанре экшен можно и вовсе обойтись без сюжета. Однако начнем мы именно с него — в стелс-экшенах он играет далеко не последнюю роль, да и большая порция здорового смеха в самом начале статьи никому не повредит.

Итак, в полку джеймсбондов прибыло. Знакомьтесь — Рэйзор Кейн, для друзей — просто Бритва. Рэйзор — независимый журналист и бывший агент ЦРУ (выгнан из разве-

дывательного управления за безответственность). Впрочем, на деле журналист из Кейна такой же, как археолог из Индианы Джонса. Рэйзор относится к той категории искателей приключений, которой вовсе не нужно что-либо искать: красавчик, остряк, супермен и просто хороший парень. Таких, как он, приключения, выпивка и красивые женщины находят сами.

В этот раз нелегкая занесла Кейна в самое сердце Империи Зла — СССР образца 80-х. Зачем, спрашиваете? Полно вам, конечно же — во имя спасения мира во всем мире, который вот-вот будет нарушен в результате античеловеческого заговора партийной коммунистической верхушки. Не спешите орошать журнальную страницу слезами умиления, это все пока только присказка. Сказка же заключается в том, что борьба с советскими "плохишами", по замыслу **Mindware**, будет происходить на Лубянке, Чернобыльской АЭС и в кремлевском Мавзолее — не меньше (побороть дедушку Ленина — идея, безусловно, свежая и богатая). О деталях сюжета (в чем именно заключается коммунистический заговор, каким образом главный герой попадает на Лубянку, ЧАЭС и в Мавзолей, и что он там должен делать) пока ничего не сообщается.

Жанр:	Стелс-экшен
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Mindware
Похожесть:	Tom Clancy's Splinter Cell, Thief
Дата выхода:	Лето-осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	http://coldwar.mindwarestudios.com

щается. У меня на этот счет всего две версии: либо душещипательные подробности засекречены, либо еще попросту не придуманы.

Однако парни из **Mindware** вовремя поняли, что поголовный и беспощадный отстрел кремлевских курсантов, милиционеров и советских спецназовцев — задача непосильная даже для такого крутого парня, как Рэйзор. Поэтому большую часть игры нам предстоит не нажимать на спусковой крючок, а прятаться от врагов всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Это ведь стелс-экшен — не забыли?

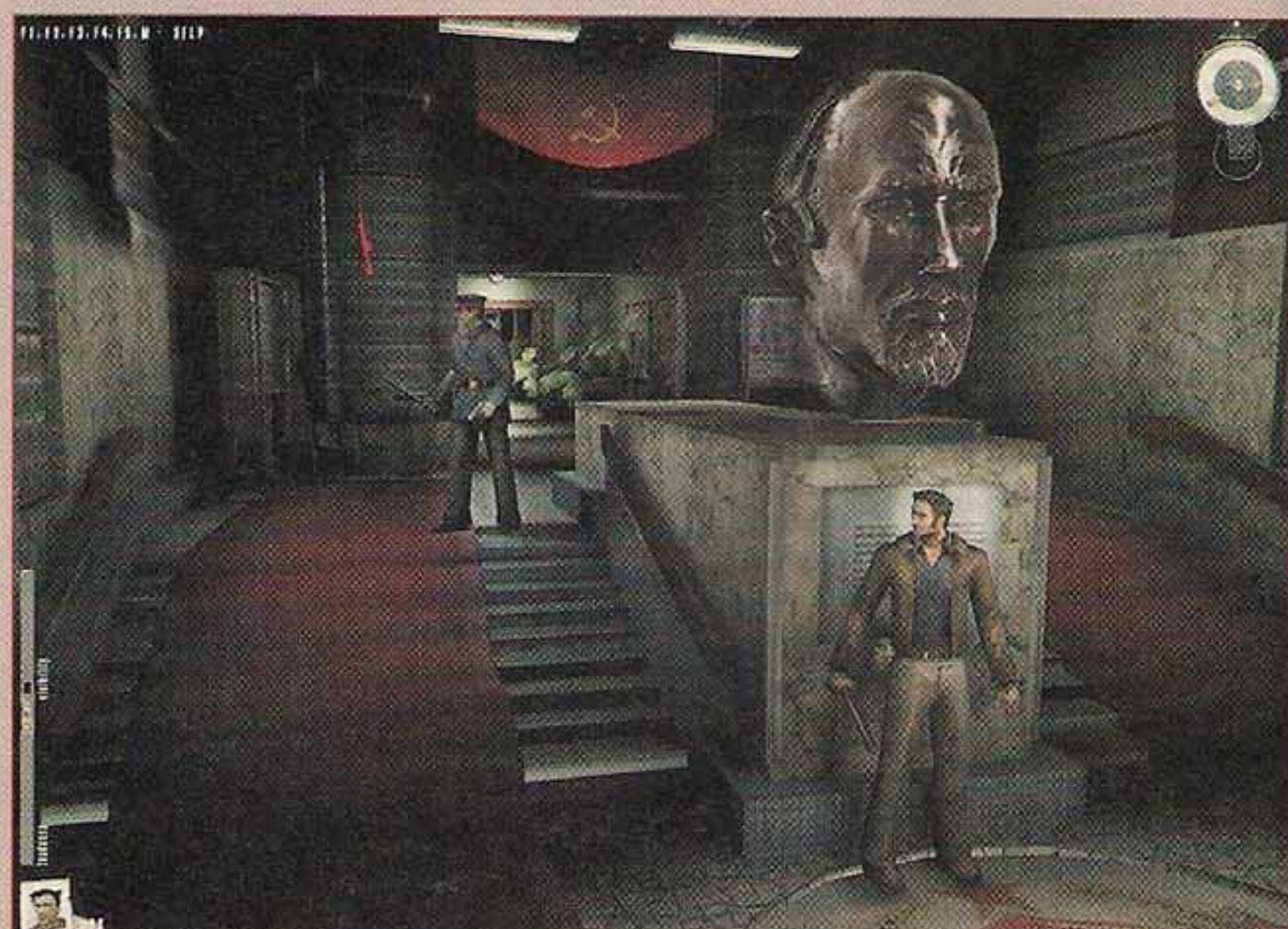
Разрыв железного занавеса

Давненько мы — рыцари шотгана и ракет-лаунчера — не ползали в позе известного членистоногого, скрываясь от врагов. А в **Cold War** бесшумные перебежки на карачках и томительные минуты ожидания в надежном укрытии — как раз основа основ. Спешу утешить особо

кровожадных — различное холодное и огнестрельное оружие тоже будет представлено в широком ассортименте. Но расстреливать врагов в полный рост из крупнокалиберного пулемета по примеру Рэмбо, увы, не получится. Во-первых, **Cold War** — это не **Quake**, и подарки судьбы в виде щедро разбросанных по уровню ящиков с патронами тут отсутствуют в принципе, а боеприпасы заканчиваются крайне быстро — со всеми вытекающими. Во-вторых, по заверениям разработчиков, модель повреждений в игре максимально реалистична, так что для очередного "Load Game", как правило, достаточно всего одной пули в голову. И в-третьих — многочисленные милиционеры и спецназовцы будут адекватно реагировать на шум, дружной и радостной толпой сбегаясь со всего уровня к месту проявления бездумного героизма. Основное правило **Cold War** просто и незамысловато: больше шума — больше врагов.



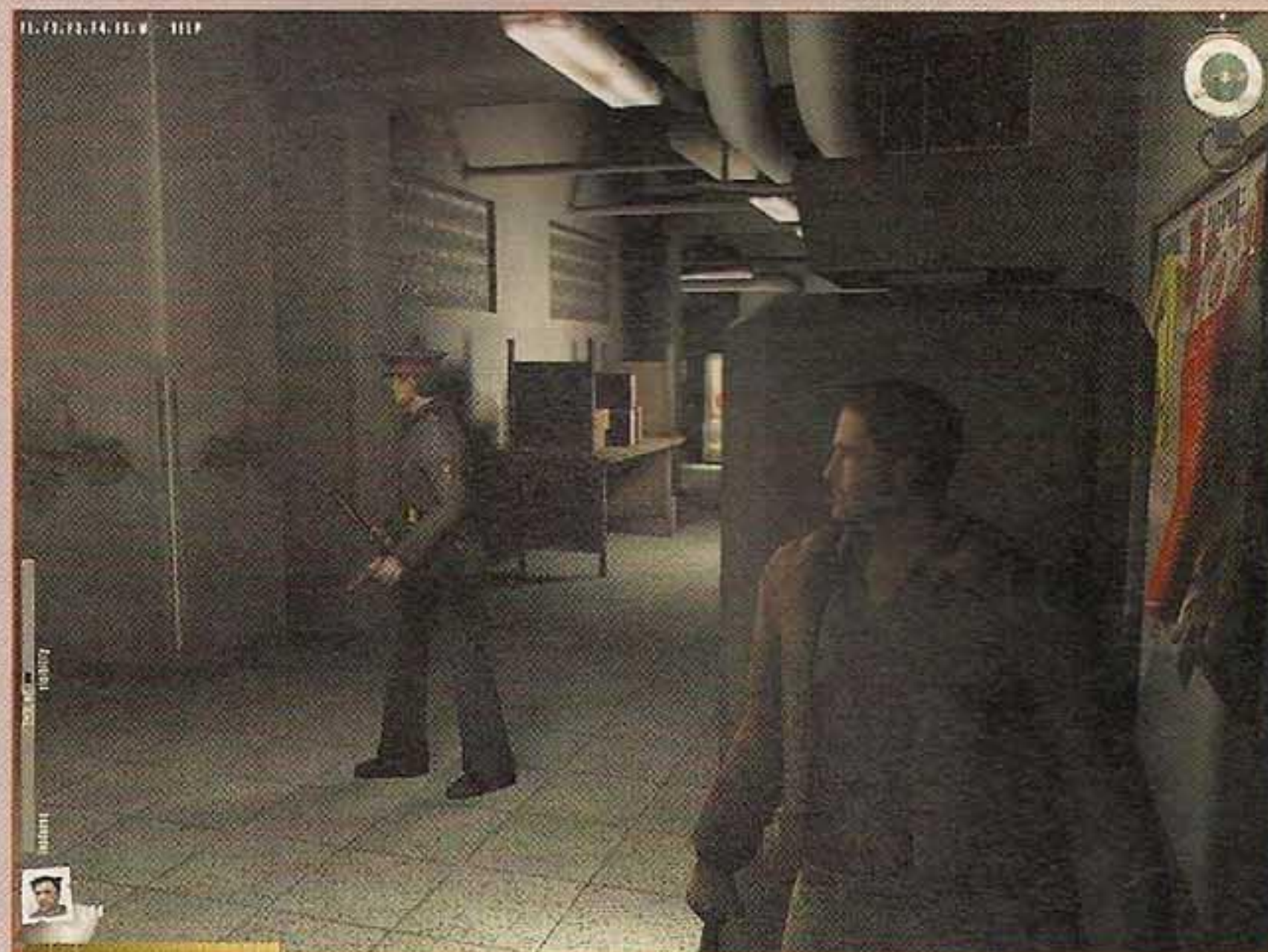
▲ Что-то многовато милиции на Чернобыльской АЭС. Видимо, здесь у них особое милицееское гнездо.



▲ "Я амьерикански турист. Моя есть просто смотреть на памятник".



▲ Советский инженер заигрался на рабочем компьютере. За что сейчас и поплатится.



▲ Взглянув на эту картинку спросонья, ее вполне можно принять за скриншот из Splinter Cell.

Чтобы избежать неприятностей, следует сконцентрироваться на менее шумных, но не менее эффективных методах истребления коммунистов. Не имея возможности творить полномасштабный геноцид, нам придется осваивать тактику мелких подлянок: бесшумно подкрался к врагу сзади, оглушил его дубинкой, зажалил себе на плечи и перетаскил в укромное место. Дальше — по вкусу: либо обездвигил недруга веревкой или скотчем, либо добил ножом, чтоб не мучился. Кстати, анимация переноса бездыханного тела сделана на пять с плюсом. Желающие могут в этом убедиться, посмотрев демо-ролик, выложенный на сайте.

В игре нам придется не раз вспоминать занятия в кружке "Умелые руки", мастера из подручных средств смертоносные ловушки и другие полезные в шпионском хозяйстве устройства. В качестве примера разработчики пока приводят только одно описание подобной "самоделки" — бомбы, которая собирается из часового механизма и растворителя. Не вполне жизненно, но, по крайней мере, любопытно.

В нелегком деле борьбы с гидрой коммунизма нам помогут два индикатора, на которых будет отображаться "скрытность" и "слышимость" персонажа для компьютерных оппонентов. Кстати, если верить парням из Mindware, враги будут реагировать на шум по-разному в зависимости от обстоятельств. Например, бодрствующий часовой скорее все-

го попытается выяснить причину даже слабого подозрительного шума, в то время как спящий (или, хуже того, — пьяный) охранник вообще ничего не заметит. Кстати, еще несколько слов о выпивке: на форумах игры ходят слухи, что некоторых врагов можно будет попросту спить, и не исключено, что инвентарь главного героя впервые в играх этого жанра будет дополнен бутылкой знаменитой russian vodka.

Если все эти обещания звучат довольно заманчиво, и что еще более важно — правдоподобно, то дальнейшие увещевания вызывают гораздо больший скепсис. Давайте рассмотрим все по порядку.

Нам обещают — цитирую: "реалистичный геймплей с прорывом железного занавеса". Ей-богу, понять не могу, как реалистичность можно подружить с тихой зачисткой отлично охраняемой атомной электростанции и прогулками по Лубянке и Мавзолею. Более того — чехи, хоть и упирают на свои восточноевропейские корни, о Советском Союзе имеют явно превратное представление. К счастью, судя по скриншотам, классических ошибок типа "ОВОШН-ФРУКТЫ" разработчикам удалось избежать, но с остальным далеко не все так гладко. Согласно тем же скриншотам, Чернобыльская АЭС — это и не электростанция вовсе, а просто-таки инкубатор советских милиционеров.

Весьма заманчиво, но опять-таки неубедительно звучат обещания соз-

дать разнообразный "зоопарк" противников (от собак до спецназовцев) с непредсказуемым и очень умным AI. Точнее, в широкий ассортимент врагов верится без труда — а вот что касается сообразительности искусственного интеллекта, то скриншоты и ролик убеждают чуть ли не в противоположном: порой складывается впечатление, что разработчики хотят сделать симулятор избиения абсолютно глухих и подслеповатых советских ментов. Но я допускаю, что это впечатление пока можно списать на сырость бета-версии, на которой снимался ролик и скриншоты.

Следующие слова разработчиков касаются интерактивности окружения. Цитата: "выводите из строя камеры слежения, если вы не можете их обойти; взламывайте замки и используйте безопасные маршруты для перемещения по уровню; если враги едут к вам на лифте, отключите лифт". Однако чем дальше, тем более невнятно и малоубедительно звучат обещания: "Широкий ассортимент оружия и оборудования! Используйте прибор ночного видения ночью, бинокль — для наблюдения за врагами с большого расстояния, а стетоскоп — для прослушивания стен".

Тем не менее, пока не известно, какие звуковые технологии будет поддерживать игра, хотя разработчики утверждают, что звуку будет уделено едва ли не больше внимания, чем графике. Хочется верить, что он будет настолько же хорош,

как в свое время в Thief. Что же касается графики — скриншоты и демо-ролик смотрятся вполне мило, но особого экстаза не вызывают. Да и тот факт, что молодые да зеленые разработчики используют собственный движок N-Djinni, не внушает особого оптимизма. На фоне вышеперечисленного — заверения о "завораживающей графике даже на слабых машинах" при необъявленных системных требованиях лично меня уже не удивляют. Кстати, скриншоты и игровой ролик выложены на сайт первого апреля. Совпадение?

★ ★ ★

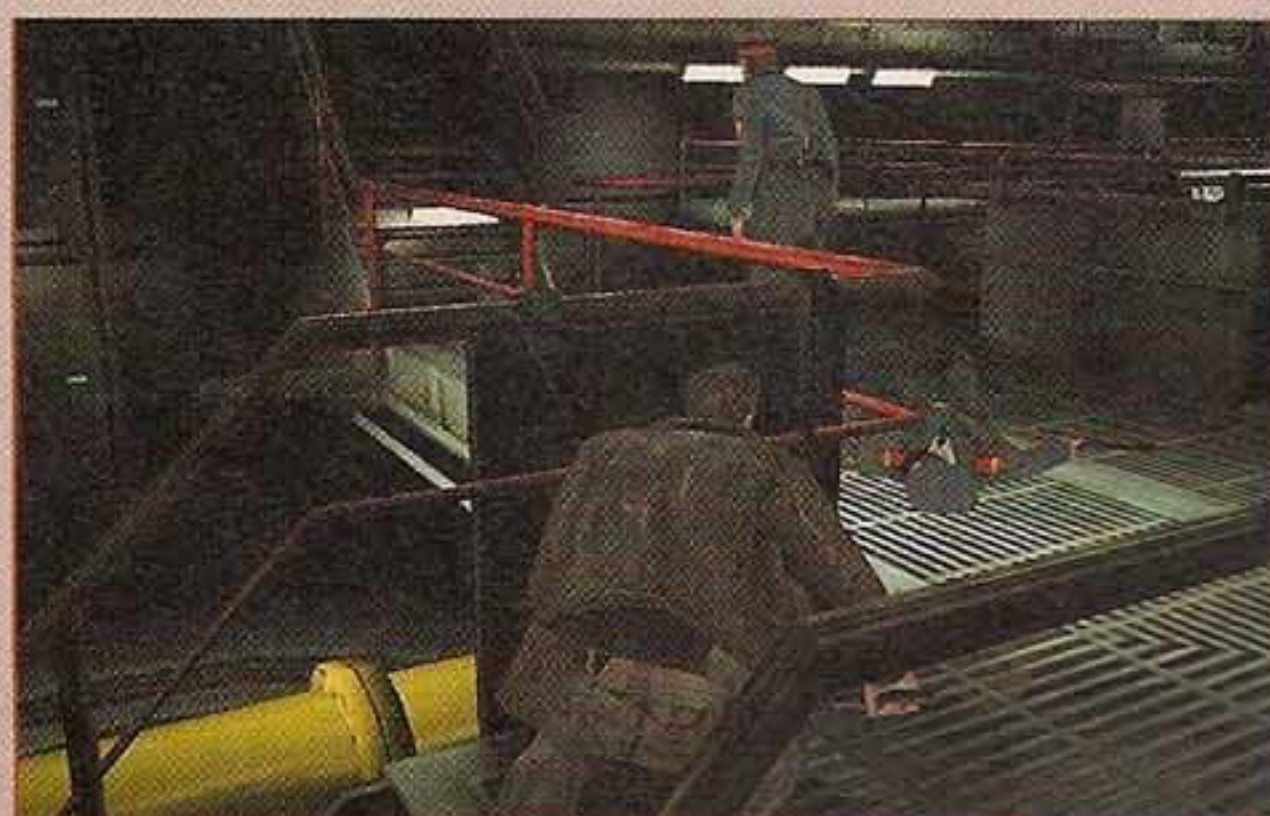
Давайте попытаемся ответить на простой вопрос: можно ли доверять ранее неизвестному разработчику с большими амбициями, графическим движком собственного изготовления и кипой туманных обещаний? Видимо, нельзя. Однако периодически игровая индустрия преподносит неожиданные и приятные сюрпризы. И если Mindware сдержит хотя бы часть обещаний, нас ждет отличная шпионская игра. А в случае полного провала можно будет просто от души посмеяться над очередной попыткой воспроизведения советской действительности, которая станет тем смешнее, чем с большим пафосом и серьезностью будет сделана. ■

Будем ждгать?

Ждем всенепременно. В случае успеха разработчиков поиграем в хорошую игру, в случае провала — от души посмеемся над очередной интерпретацией советской действительности.

Процент готовности:

75%



Нынешний "Центр внимания" создавался, можно сказать, в полевых условиях. Прячась в зарослях полигональной травы, ночуя по конспиративным квартирам и прикидываясь странствующим баяном, наш засланный казачок Андрей Александров произвел обширную разведку боем на территории гигантов отечественной индустрии — "Нивала" и "МиСТленда". В то же самое время, другой наш агент, Илья "Orange" Виктор, под покровом дня проник в офис "Руссо-бита-М" и вынес в клюве бесценную информацию по поводу грядущего Kreed, о котором уже так много...

Сегодня вашему вниманию предлагается детальный отчет о проведенных операциях с приложением фотографий будущих шедевров, снятых скрытой камерой и секретных скриншотов аэрофотосъемки. За проявленную доблесть и успехи, приказываю: а) наградить агентов памятной шоколадной медалью и соболиной шубой с главредского плеча, б) заслать агента А.А. на территорию 1С: Maddox Games с целью сбора разведанных о проекте "Вторая мировая" для публикации в следующем номере "Игромании" и, наконец, в) сорвать гриф "оч. секретно" с добытой в оперативной обстановке информации и предоставить ее на суд читателей.

Матвей Кумби, редактор

АЛЬФА Антитеррор

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	MiST land
Дата выхода:	Осень-зима 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Что такое *террор*? Если верить переводчикам с древнеримского, то слово это означает — *страх, ужас*. Что противопоставить страху и ужасу, которые объединились в террор? Ребята из компании MiST land предлагают неплохой вариант: *хладнокровие, смелость и неотвратимость*. Антитеррор, в общем. А кто у нас к этому наиболее способен? Кто самый хладнокровный и самый смелый? Ответ прост: бойцы легендарного подразделения, входящего в состав Центра специального назначения ФСБ. Антитеррор — их профессия. Так уж получилось: кто-то производит танки, кто-то истребители собирает, а эти ребята с террористами сражаются. И знаете, у них неплохо выходит. Одно только слово "АЛЬФА" заставляет вздрогнуть главных мировых террористов.

При всем при этом в мире до сих пор не существовало ни одной игры про знаменитую группу "А". Сотрудники MiST land решили в корне исправить ситуацию, и уже к концу этого года собираются выпустить спецназовский симулятор "АЛЬФА Антитеррор".

Попытка сравнить игру с уже вышедшими проектами внезапно ставит в логический тупик. С одной стороны, "MiST land" готовит нам тактику в духе незабвенного "Кода доступа: РАЙ", в реальном

времени, с командованием на уровне взвода и всеми остальными причитающимися стратегическими элементами. С другой стороны, экшен-элемент в "АЛЬФЕ Антитеррор" частенько превалирует над всеми остальными, а благодаря плавающей камере, гибкому управлению подчиненными и виду "из глаз" игра временами кажется похожей на симулятор спецназа вроде *Rainbow Six*... Бесшабашные "пострелушки" рядом с тактическим планированием, армейские штурмовые опера-



▲ Высадка с вертолета. Кстати, вполне вероятно, что для анимации персонажей будет использоваться инверсная кинематика.



▲ Под прикрытием "огнеопасного" грузовика борцы с террором выходят на позиции.

ции рядом с хладнокровными стелс-операциями, подвиги одинокого Рэмбо рядом со слаженными действиями нескольких отрядов спецназначения, армейские задания в стиле *Operation Flashpoint* рядом с "полицейскими" миссиями из *SWAT 3*... Четко ясно лишь одно — это будет игра, аналогов которой еще не существует в мире.

Главный по терроризму

Кем игрок будет в "Альфе"? Естественно, командиром! Впрочем, далеко не самым главным — мы будем руководить всего лишь небольшим боевым подразделением. Несколько десятков человек личного состава, из которого можно набрать четыре группы по четыре бойца.

Боевой путь игрока начнется в 80-е годы прошлого столетия. Афганистан. Молодая еще "Альфа" выполняет особо секретные задания КГБ. Палящее солнце, крохотные кишлаки, запутанные пещеры и зловещие моджахеды, посвятившие всю свою жизнь войне, — короче, жуткое место. Дальше — больше. Разваливается Советский Союз, и на всей его бывшей территории одна за другой вспыхивают "горячие точки". Начинается Первая чеченская война, затем Вторая... А потом снова Афган. Противостояние талибов и Северного Альянса, чужая война. Но и здесь "Альфе" находится работа.

Все это — с одной стороны. А с другой будут внутренние проблемы. В конце XX века рост локального терроризма был особенно высок. Появлялось все больше лю-

дей, которым захват нескольких десятков мирных жителей казался лучшим решением любой проблемы. Поэтому командировки альфовцев в зоны боевых действий будут чередоваться с операциями внутри страны. Кстати, большинство миссий создано по аналогии с событиями, имевшими место в новейшей истории, — консультанты из Центра специального назначения ФСБ снабжают разработчиков любой необходимой информацией (за исключением той, что до сих пор хранится под грифом "секретно"), будь то тактические карты или аэрофотоснимки местности, характеристики используемого во время спецопераций оружия или даже психологические портреты преступников. Но вот миссий, полностью повторяющих реальные события, вроде захвата Буденновска или "Норд-Оста", в игре, скорее всего, не появится — это было бы некорректно.

Игровые миссии можно разделить на две основные группы: ураганные армейские задания и продуманные тактические операции по освобождению заложников. Отличительная черта "настоящих" боевых заданий — их исключительная экшен-направленность. Никакого задумчивого планирования: как в реальной жизни, так и в игре, на долгие тактические изыски просто не будет времени. Выдвинулись, прыгнули с БМП, рассредоточились на местности — и пошли уничтожать противника. Впрочем, некоторый простор для тактического маневра в экшен-миссиях все же имеется — как-никак, действуем мы несколькими группами, да и одну задачу всегда можно решить разными способами.

Куда более глубокими в плане тактики будут миссии второго типа — освобождение заложников в мирных условиях. Представьте сами: самолет, в котором несколько

террористов удерживают более полусотни мирных граждан. Уже выставлено оцепление и подтянуты все необходимые силы. Стандартное "что хотите: водку, наркотики, миллион долларов или воздушный коридор до Турции?" не прокатило — переговоры закончились безрезультатно. Принимается решение начинать штурм, и именно с этого момента в игру вступаем мы. Снайперы, ведущие наружное наблюдение, уже давно на позициях. Передаваемая ими информация бесценна: количество террористов и заложников, их примерное размещение в салоне, а также поведение и тип вооружения злодеев. Существует более десяти способов проникнуть внутрь самолета, и у каждого — свои особенности. Можно подорвать двери взрывчаткой, а можно незаметно проникнуть в незанятые помещения авиалайнера и только потом начать действовать. А что делать после того, как группа окажется в самолете? Закидать салон световыми гранатами? Или дать отмашку снайперам, чьи выстрелы и ознаменуют начало операции? А какими маршрутами подразделению следует идти по салонам, чтобы накрыть огнем террористов, а не заложников и своих же товарищей? Может, двумя группами войти с различных концов салона и двинуться к его центру? Или наоборот — войти в центре и двинуться к концам? В общем, возможностей — море. И поэтому каждое такое задание будет представлять собой сложную, но крайне интересную тактическую задачу.

Чтобы решить ее, игроку придется учесть тысячу нюансов и вывести идеальную формулу со множеством переменных, но всего одним правильным исходом — уничтожением террористов и успешным освобождением заложников. Достичь подобного результата



exit

▲ Судя по всему, зачистка горного аула в самом разгаре.

крайне сложно, и поэтому таких заданий в игре будет значительно меньше, чем экшен-миссий, — разработчики просто не хотят допустить лишнего умственного переутомления игроков.

В реальной жизни после начала операции командир уже вряд ли сможет существенно повлиять на ее ход. В его силах — внести по радио небольшие корректировки в план действий. Все остальное ложится на плечи бойцов — именно им предстоит не только сражаться с противником, но и принимать тактические решения в том случае, если обстановка серьезно изменится. В виртуальной реальности "АЛЬФА Антитеррор" дает игроку некоторую поблажку. Игра проходит в режиме continuous time (пофазовая система ходов), и каждый ход в ней соответствует примерно 20 секундам реального времени, в течение которых игрок, скорее всего, никак не может повлиять на действия своих ребят. Впрочем, пошаговая система боя еще находится в стадии первоначальной разработки, так что, возможно, в релизе она будет выглядеть несколько иначе. Приказы, отдаваемые группам перед каждым ходом, будут максимально подробными: тут и определение маршрутов выдвижения, и выбор позиций для стрельбы, и даже возможность создавать целые последовательности действий, программируя реакцию бойца на то или иное событие.

Наша маленькая армия

Спланировать бой крайне сложно. Искусственный интеллект противника программируется так, чтобы его действия были предельно непредсказуемыми. Супостат может сдаться, попробовать убежать, а может и героически погибнуть, прихватив за собой на тот

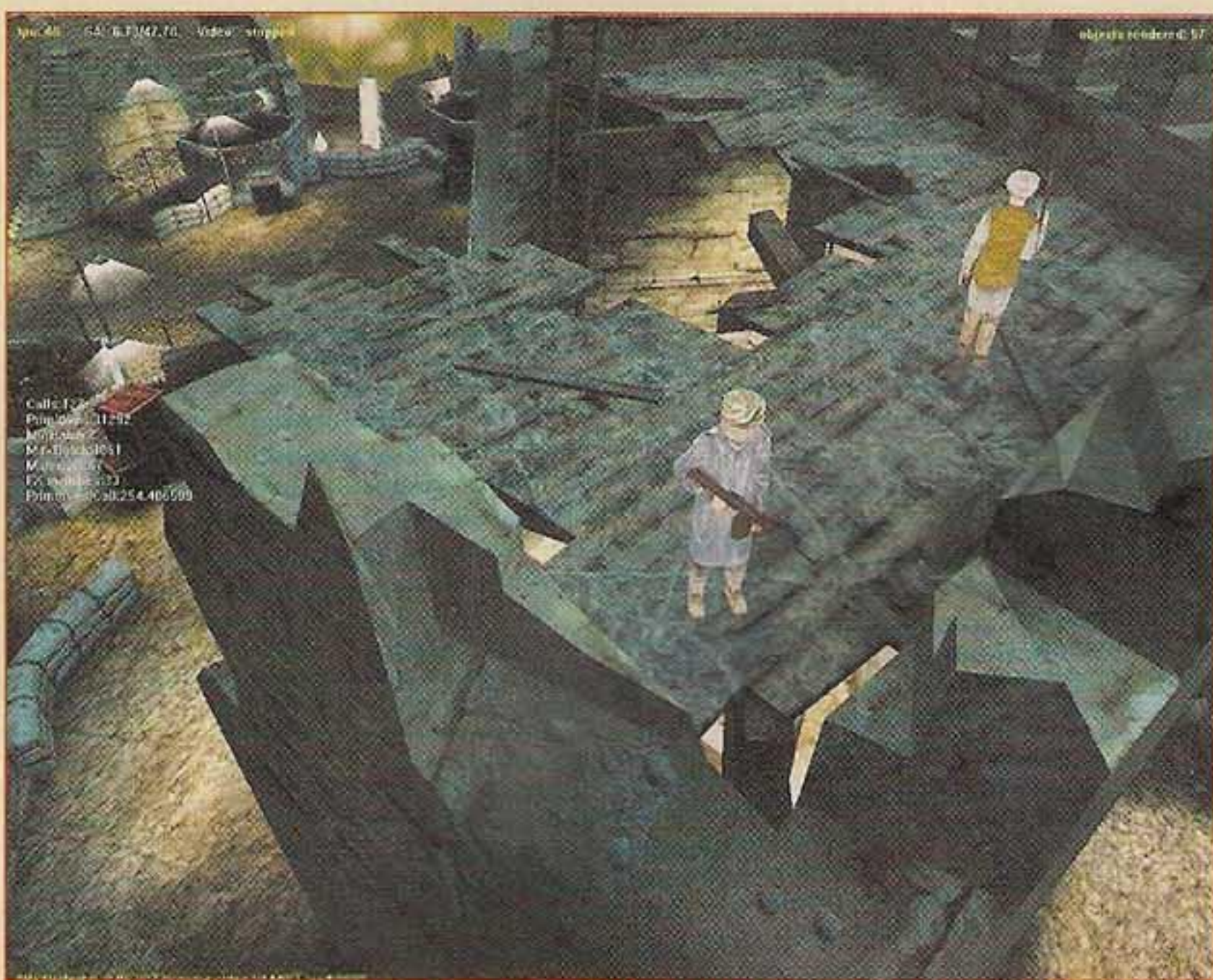
свет нескольких заложников. Поэтому спрогнозировать получится только некоторые, самые вероятные действия противника, а на остальные предстоит реагировать искусственному интеллекту ваших подчиненных. AI бойцов "АЛЬФЫ" создается с расчетом на крайнюю самостоятельность. Им будет даже дозволено в критических ситуациях отклоняться от выполнения плана. Так, вполне возможно, что, попав под плотный огонь противника, спецназовец не станет продолжать движение по заранее запланированному маршруту, а решит поискать себе укрытие. Кстати говоря, в основу местного AI легла тактика действий реального подразделения "Альфа". Например, если во время боя один из спецназовцев будет ранен, то его коллеги не бросятся на помощь, а продолжат выполнение задания — иначе под угрозой срыва окажется вся операция. Впрочем, на помощь истекающему кровью альфовцу все же придут. Для этих целей в подразделении присутствуют специальные бойцы-медики, на которых и возлагается задача по оказанию медицинской помощи раненым товарищам и спасенным заложникам.

В реальной жизни бойцы "Альфы" достаточно жестко делятся по специализациям, и этот факт учтен в игре. В распоряжении игрока окажутся штурмовики, снайперы, взрывотехники и многие другие специалисты. Каждый — со своими уникальными параметрами, которые будут меняться со временем. Вообще, ролевая составляющая занимает исключительно важное место. С самого начала под нашим командованием находится несколько подчиненных. Успешное выполнение миссий ведет к присвоению новых воинских званий, а следовательно — увеличению численности нашей команды.



exit

▲ Солдаты приготовились к окружению подозрительного строения.



▲ Охрана явно не собирается уходить, так что пробраться внутрь будет трудно.

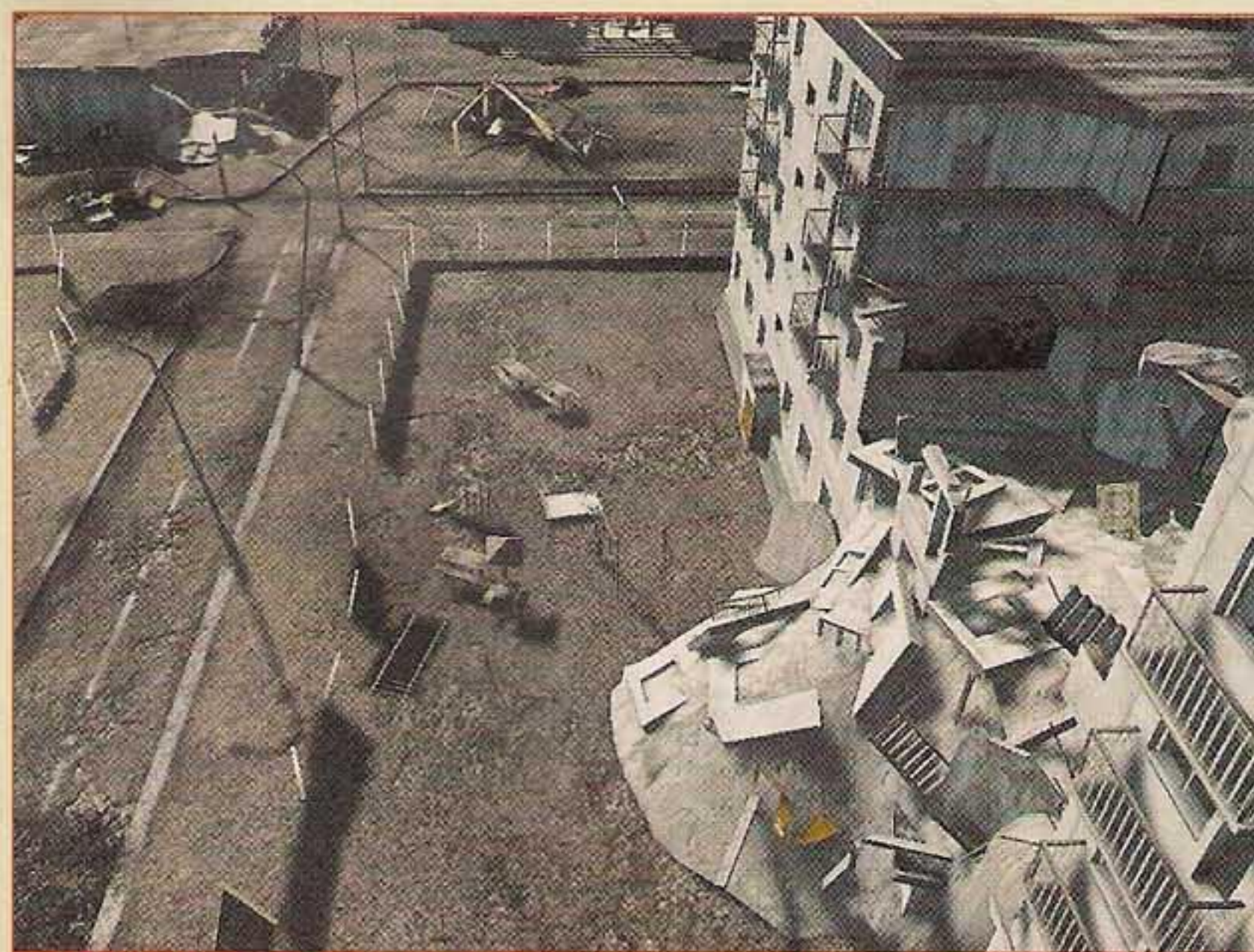
Но и это еще не все. Также в "АЛЬФЕ" присутствует хитрая система command points. За каждую выполненную миссию игрока награждают некоторым количеством очков, которые можно потратить на развитие своего подразделения. Например, заказав курс интенсивных тренировок снайперам. Или повысив их же в звании. Или медалью наградив, наконец, — любое из этих действий тем или иным образом повысит боеспособность наших подопечных. Кстати, количество выдаваемых очков напрямую зависит от того, насколько качественно была выполнена миссия. Идете по игре аккуратно, одаривая террористов дозированными порциями свинца и окружая заложников заботой, добротой и пониманием? Благодарствуем, получайте дополнительные очки. Играете грубо, допуская значительные потери среди заложников и личного состава? Ай-ай-ай — получайте штраф по очкам, упавшую мораль подчиненных и перспективы серьезного нагоняя от командования. А там и до "геймовера" уже недалеко — вполне вероятно, что после нескольких некачественно выполненных миссий "непрокачанная" команда встретится с заданием такой сложности, что оно будет ей просто не по зубам.

Впрочем, менеджмент команды заключается не только в раздаче поощрительных плюшек подчиненным. Не менее важным будет грамотное распределение бойцов по группам. При комплектации личного состава по отделениям открывается широкое поле для экспериментов: кто-то предпочтет пройти миссию штурмовыми группами, кто-то сделает акцент на снайперов, а кто-то попытает

грамотно сочетать и то, и другое. Помимо распределения бойцов, придется озаботиться выдачей оружия и экипировки. Вообще, арсенал реальной "Альфы" способен впечатлить кого угодно — это подразделение никогда не испытывало недостатка в специфических экземплярах оружия и экипировки. Однако разработчики пошли еще дальше, значительно расширив и без того не бедный арсенал подразделения множеством отечественных и зарубежных образцов. Окончательный арсенал еще не утвержден, но, судя по некоторым заявлениям разработчиков, уже сейчас можно смело говорить о том, что любителям оружия "АЛЬФА Антитеррор" придется по вкусу.

Многоэтажные красоты

Во время недавнего визита в офис MiST land мне посчастливилось собственными глазами уви-



▲ Грозный — после того, как по нему катком прошла российская армия.

деть красоты графического движка. Скажу сразу — картинки, созданные им на мониторе, уже совершенно не похожи на те блеклые скриншоты, что год назад сопровождали самые первые материалы по игре.

Мир "АЛЬФЫ" предельно реалистичен. Вот на ветру трепещет трава. А вот небольшая горная речушка — скорее даже ручей — разбивается об острые камни. Скажу вам честно — я нигде еще не видел настолько качественно проработанной береговой линии. Обычно разработчики просто запускают текстуру земли под воду, и поэтому стык земли и воды выглядит несколько неестественно. Здесь же зеленая текстура земли плавно перетекает в каменистый пляж, и только потом уже идет водная гладь.

Внимание разработчиков к мелочам поражает. Например, вот Ми-8 высаживает десант на небольшой холм. При посадке траву пригибает к земле мощным потоком идущего от винта воздуха, на землю тяжело спрыгивают два альфовца и начинают настороженно водить стволами из стороны в сторону. Вертолет отрывается от земли и на малой высоте уходит вниз по холму, а вслед за ним бежит "след" приминаемой травы...

Больше, чем графика, впечатляет только грамотная архитектура игровых карт. Все они "многоэтажные". Затерянная в чеченских горах деревушка: над десятком низеньких домиков гордо высится мечеть — идеальная позиция для снайпера. Вашего или вражеского — это как получится. А вот Афганистан. Целая система пещер, превращенных "духами" в неприступную цитадель. Не Тора-Бора, конечно, но даже и в этом сплетении раскинувшихся по че-

тырем уровням лазов и тоннелей легко заплутать. Драка там будет жестокой — пещеры узкие, а стены их девственно чисты, так что укрыться просто негде. Но идти все равно придется — ведь где-то там, на дне мрачного и глубокого колодца, держат плененного летчика.

Альфа, Bravo, Чарли

Впрочем, не одной только "Альфой" с ее антитеррором живет игра. Созданный разработчиками движок позволяет с детальной точностью воспроизвести практически любую спецоперацию, проводившуюся в XX веке. В игре будет достаточно богатый список одиночных миссий, в которых игроку дадут покомандовать многими из существующих подразделений специального назначения. Подобный ход преследует две цели. Во-первых: порадовать не только российских, но и зарубежных пользователей. Например, в той же Германии игра будет продаваться куда лучше, если в нее добавить несколько миссий с участием известной GSG-9. Во-вторых, история войн ушедшего столетия хранит в себе множество любопытнейших эпизодов, вполне уместных в подобной "спецназовской" игре. Как вам, например, перспектива перенестись во времена Второй мировой и принять участие в одной из операций спецназа НКВД? Впрочем, специально для тех, кому и этого покажется мало, разработчики обещают выкладывать в Сети дополнительные наборы миссий после выхода игры.

Что же касается многопользовательских боев, то с ними не все так просто. При одном упоминании о мультиплеере сознание рисует картину того, как один игрок, возглавив террористическую группу, проводит захват заложников, а другой, управляя "Альфой", пытается обезвредить злодея. Однако противостояние "контры" и "терроров" не состоится. Консультанты из центра спецопераций ФСБ попросили разработчиков не вводить в игру возможность управлять террористами, так что мультиплеер будет реализован в виде учений двух групп спецназа — плохим в этой игре стать не дадут. Что, впрочем, очень правильно.

P.S. Хотите узнать больше про легендарную "Альфу"? Тогда открывайте наш раздел "Территория разлома", где вас ждет подробная статья из серии "История спецназа".



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

УЖЕ В
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ
С АПРЕЛЯ

Операция Silent Storm

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Жанр:	Пошаговая тактическая стратегия
Издатель:	1C
Разработчик:	Nival Interactive
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video

Я умирал в этом мире два раза. Оба — нелепо и слишком быстро. Я отрывал руки от клавиатуры и медленно отводил взгляд от монитора, на котором мое виртуальное альтер-эго бурвило небо безжизненными глазами. Да, здесь очень сложно жить. Ибо делать это приходится по очень непривычным законам, которые

есть все составляющие успеха: продуманная стратегическая система, великолепный трехмерный движок, полностью интерактивное игровое окружение, беспрецедентная система разрушений, захватывающий исторический сюжет с легкими вкраплениями научной фантастики, и так далее и тому подобное...



▲ Автоматной очередью деревянную коробку разносит в щепки. Достается и укрывшемуся за ней бойцу.

куда ближе к реальной жизни, чем правила, существовавшие в играх до сегодняшнего дня. Период адаптации длится очень долго. По-настоящему начать жить здесь можно, только умерев несколько раз...

Проект "Операция Silent Storm" — это новый виток эволюции жанра пошаговых тактических стратегий. X-COM и Soldiers at War выглядят по сравнению с нашим сегодняшним гостем мрачным пещерным человеком. Пока детище "Нивала" добывает огонь и с кремниевым копьем охотится на кабана, все ближайшие потенциальные конкуренты замерзают от холода и тихонечко вымирают. У этой игры



▲ Модели персонажей проработаны очень качественно. А видели бы вы их в движении!



▲ Снайперы — самые "возвышенные" личности в игре. Очень уж они любят с возвышенностей стрелять.

Дважды мертвый

К своей первой смерти от фашистской пули я пробирался сквозь дебри интерфейса настройки персонажа и закоулки германской базы. Кем вы хотите стать? — вопрошала игра. Снайпером — отвечал я, и побаловавшись с характеристиками персонажа, отправился выбирать свой внешний вид. Быстро изучив местный ассортимент, я одел снайпера в строгий китель и наградил симпатичной лысиной. В помещениях базы мне предложили набрать спутников в команду и экипировать их в местной оружейной комнате. Внезапно обнаружилось, что количество вакантных мест в маленьком отряде специального назначения (шесть штук) строго равно количеству существующих в игре специализаций. Так в компанию к снайперу-очкарику добавились солдат, скаут, гранатометчик, медик и инженер. После краткого знакомства все они отправились в оружейную, где тут же были совершенно безвозмездно экипированы вооружением и оборудованием. Несмотря

на процветающий местечковый коммунизм (деньги на базе, похоже, вообще не имеют хождения — все выдается просто так, за счет государства и его налогоплательщиков), от некоторых ультрамодных образцов все-таки пришлось отказаться — выяснилось, что зеленые новички элементарно не умеют пользоваться этими побрякушками. Чтобы поскорее компенсировать эту несправедливость, мой маленький коллектив направился к командующему, который тут же ошастливил их первым боевым заданием.

Дальше на экране возникла карта Европы, разделенная на некоторое количество "участков". Один из них призывно светился. Ткнув на него, я увидел карту этого участка в большем масштабе. На карте были помечены: зона высадки отряда, местность, где ему предстоит выполнить миссию, а также случайные задания, выполнение которых не влияет на сюжет, но позволяет закалить в бою свою команду. Отметки случайных заданий генерируются в реальном времени, периодически возникая и пропадая на карте. Причем, если одна из таких отметок окажется прямо на пути отряда — то тут уж случайное не случайное, а придется воевать.

Мой отряд очутился на дороге, идущей вдоль широкого забора. Включен режим реального времени, — а это значит, что о нашем вторжении врагу еще не известно. Чуть дальше маячит КПП с шлагбаумом, за которым дежурит вражеский караул. Реальное время продолжается еще пару секунд, потом мой отряд засекает один из охранников и... с этого момента и начинается то, чего мы так долго ждали. Сражение.

С началом боя игра автоматически переключается в походный режим. Бойцам раздаются action

points (очки действия), а внизу призывно маячит кнопка End Turn. Вначале я распределяю бойцов по позициям. Двоих отправляю на противоположную сторону дороги. Там они и залегают, готовые встретить огнем охрану КПП. Остальные скрываются за забором, дабы через пару ходов вплотную подобраться к врагу. С первых же ходов в глаза бросаются некоторые особенности местной игровой системы. Например то, что движение в приседе и ползком расходует неимоверное количество и без того дефицитных очков

Немцы тратят весь свой ход на перегруппировку, после чего организованной толпой выбегают с КПП и атакуют подбирившихся к ним моих бойцов. Очередную особенность игры я обнаружил как раз в тот момент, когда длинная автоматная очередь отправила к праотцам моего лысого очкарика. Персонажи здесь умирают значительно чаще, чем в большинстве других подобных игр. Все, геймвер, господа. Оглядываюсь. За моей спиной стоит слегка смущенный молодой человек. Оказывается, что он — программист искусствен-



▲ Коридор — самое тактически невыгодное место для боя.

действия. Можно, конечно, нести бегом, однако длительные пробежки крайне негативно влияют на меткость бойца.

Следующее открытие было сделано после того, как один из моих бойцов попытался проползти через огромную дыру в заборе. Кто-то из ниваловцев, наблюдавших за моими действиями из-за спины, подсказал, что у каждого персонажа существует специальный "скрытый" режим. С его помощью можно, например, незаметно подкрасться к противнику или устроить хорошую засаду. Лучше всех этот режим использует скаут. Впрочем, даже он к концу хода не смог добраться до заветной дыры. Дело в том, что на перемещение в таком режиме тратится куда больше очков действия, чем на обычную ходьбу или бег.

Находившийся в поле зрения вражеский боец отбежал за угол, однако его контур так и остался маячить на экране. Разработчики пояснили, что скорее всего супостата слышит кто-то из моих солдат. Как выяснилось в дальнейшем, персонажи умеют не только слышать противника, но и запоминать его местоположение, а также стрелять на слух (!).

ного интеллекта. Захлестываемый жадой реванша, вновь возвращаюсь к игре.

Второй раз я погибаю заметно быстрее. Больше никаких блужданий по базе — кампания за союзников начинается с миссии по спасению раненого командира. И сделать это нужно в одиночку. Оставив на время бредящего командира, выдвигаюсь на разведку в сторону опушки. Тут же засекаю



▲ Прodelать взрывчаткой дыру в потолке и атаковать через нее противника — обычная тактика.

первого немца. Он меня не видит, поэтому пытаюсь незаметно подкрасться поближе. Попытка заканчивается неудачей — хитрый фриц, дождавшись своего хода, тут же удовлетворяет мое любопытство очередью из автомата. Серьезная рана приводит к понижению личностных параметров и заставляет отступить под защиту ближайших деревьев. Враг и не думает начинать преследование — ему явно сподручнее ждать меня на опушке, чем играть в партизана. Оказавшись у места, где лежит командир, начинаю осмотр ран. Слепота через некоторое время проходит, а вот рана требует срочного медицинского вмешательства. Увы, мой персонаж не обладает необходимыми навыками и оборудованием для проведения операции на самом себе. "Хорошо еще, что кровью не истекаешь," — комментирует кто-то из ниваловцев. Осознание того, что могло быть еще хуже, слегка приободряет, и с намерением принять последний бой я

вновь выскакиваю на опушку. Где после непродолжительной перестрелки погибаю.

За спиной все так же стоит человек, программировавший этот чертов AI. Кажется, он смущен несколько больше.

И дважды живой

В "Операции Silent Storm" присутствует достаточно оригинальная система личных характеристик персонажей. У героев есть несколько базовых параметров — вроде силы, ловкости и тому подобного, — их можно свободно менять при создании персонажа. На основе базовых параметров вычисляются исходные навыки бойца, вроде стрельбы очередями, скрытности, медицины и перехвата — всего десять штук. Чем чаще их использовать, тем быстрее они прирастают. Наконец, с ростом уровня героя игрок получает возможность выбирать для него специальные умения — аналог перков из Fallout. Всего умений около сотни, они подразделяются на несколько категорий. Некоторые просто повышают способности персонажа к тем или иным действиям, другие наделяют бойца уникальными возможностями. Например, персонаж, первым вступивший в бой, получит некоторый "штраф" к показателям, так как еще просто не успел толком подготовиться к сражению. Соответственно, есть умение, которое позволяет избежать игрока от этого штрафа. Впрочем, до получения хотя бы одного умения моей снайперше было еще очень далеко — за одну-единственную миссию у нее даже параметры толком вырасти не успели.

На экране появилась совсем маленькая карта. "Тестовая," — поясняют мне. На ней пара построек, грузовик, с десятков весьма



▲ Два бойца в панцеркляйнах против трех обычных солдата — кто кого? Делаем ставки, господа.

мощных пушек, которые явно предназначены не для ручной переноски, и (внимание!) тройка механических боевых костюмов — панцеркляйнов. Откуда, спрашиваете, какие-то панцеркляйны в игре с вполне себе исторической основой? Дело в том, что в сюжете "Операции Silent Storm" действительно есть фантастические элементы. Впрочем, фантастика эта явно научная, и все вымышленные события имеют под собой реальную основу.

По сути, панцеркляйн — это экзоскелет, скрещенный с бронированным скафандром. Спрашиваю, есть ли какая-нибудь разница между тремя моделями панцеркляйнов. Оказывается, разные панцеркляйны принадлежат разным сторонам: один — союзникам, один — немцам, а еще один — некой "третьей стороне". О ней ниваловцы пока решили не распространяться, зато устроили поражающий воображение тест-драйв нового достижения виртуальной технической мысли. Да, у панцеркляйнов есть, конечно,

и свои недостатки — вроде большого размера и высокой заметности. Но все эти мелочи с лихвой компенсируются его непревзойденными боевыми качествами.

Впрочем, с панцеркляйнами мы встретимся только в последней трети игры. Начнется же "Операция Silent Storm" как обычный симулятор действий отряда специального назначения. В первых заданиях не будет никакой особенной закономерности, и перед игроком никто не поставит глобальных целей. Однако с самой первой миссии нас начнет затягивать череда необратимых событий. Тогда же и начнется собственное детективное расследование — мы будем охотиться за раскиданными по всей игровой территории уликами и крупными информациями, распутывая сеть таинственных событий, происходящих за линией фронта. Каждый раз, когда начинаешь игру с начала, местоположение улик, ключевых персонажей, а также сама структура миссий будут генерироваться заново. И несмотря на

то, что в игре всего два варианта концовки (возможно, следует говорить, — один успешный вариант развязки и один неудачный), для того, чтоб увидеть все секреты игры, ее придется пройти минимум шесть раз.



Про "Операцию Silent Storm" можно рассказывать долго — в игре великое множество разных нюансов. Очень много внимания уделяется мелочам. Например, в игре есть привыкание к конкретным образцам оружия. То есть персонаж, очень долго использовавший определенный пистолет, постепенно станет стрелять из него лучше, чем из другого точно такого же пистолета. Привыкнуть можно к любому виду оружия, кроме разве что гранат — поэтому нет ничего удивительного в том, что ради любимого ножа, потерянного во время прошлой вылазки, будут устраиваться

взрывателем. Поэтому, если в окно кинуть гранату с задержкой, то она пробьет стекло и полетит дальше. Ну а если туда же зашвырнуть гранату с контактным взрывателем, то она... так же пробьет стекло и полетит дальше, ибо сила удара о стекло не достаточна для того, чтоб взрыватель сработал. Вам же говорили — все как в жизни. Реалистично просчитывается даже взрывная волна. Представьте сами: дом, построенный частично из камня и частично — из дерева. Внутри раздается взрыв, который вышибает все деревянные сегменты строения. Каменные остаются стоять — на них мощности взрыва не хватило. Или вот: взрывная волна движется по коридору и напарывается на закрытую дверь. Если дверь прикрыта, то она с шумом распахнется, ну а если заперта на замок, то ее моментально снесет с петель. Игровая физика на редкость деталь-



цельные спецоперации. Геймплей удивительно гибок. Игру можно до конца пройти одиноким снайпером или толпой разъяренных медиков. Море тактик на любой вкус: от агрессивного карнавала со стрельбой и морем крови — до тихих стелс-операций.

Очень впечатляет хваленый игровой движок. Как и обещалось, практически любые объекты на карте можно разрушить. Если в других играх мы входили в дома через двери и окна, то в Silent Storm с помощью взрывчатки можно проделывать персональный проход в любой приглянувшейся стене. Аналогично создается дыра в полу, после чего можно спуститься на нижний этаж без помощи лифта. При этом игровая физика предельно реалистична. Например, гранаты бывают двух видов: с задержкой и с контактным

на. Винтовочные пули пробивают ряд из пяти человек насквозь, тогда как пистолетные застрянут в теле первого же недруга. Вваленный на спину труп служит своеобразным "щитом" от вражеских выстрелов; пыль, поднимаемая взрывом, создает отличную дымовую завесу; а еще...

Впрочем, хватит на сегодня. Хотя — поделюсь напоследок еще одним большим секретом. Вместе с игрой будет поставляться весь оригинальный инструментарий, который использовался при ее разработке. Это позволит любому желающему создать на базе "Операции Silent Storm" практически новую игру. Кроме того, ниваловцы обмолвились, что планируют поддержку и даже издание самых качественных модификаций. Держим руку на пульсе и пристально следим за проектом.



«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

ГЛАДИАТОРЫ

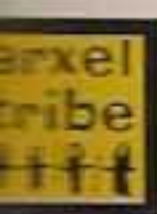
«Серьезный соперник War Craft III.
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ
есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них
снова и снова» - 17/20(ХИТ),
Zegames.com



Особенности игры:

Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
Две стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду,
динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными
условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
5 уникальных кампаний, более 20 различных миссий;
до 500 отрядов одновременно;
Абсолютно интерактивный окружающий мир;
Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch,
capture the flag.



© 2002 ARXEL TRIBE. All right reserved © 2002 "Руссобит Паблишинг". Локализовано компанией "Revolt Games"

Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в интернете: www.russobit-m.ru

Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90





Kreed

Илья "Orange" Виктор (orange@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Burut
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Мы продолжаем рассказ о Kreed, одной из самых перспективных отечественных разработок — высокотехнологичном футуристическом 3D Action, способном составить конкуренцию лучшим образцам этого жанра и уже снискавшем громкую славу "потенциального убийцы Doom III".

С тех пор, как наш корреспондент посещал далекий Воронеж, общался с разработчиками и знакомился с одной из первых версий игры, прошло немало времени. Вопреки разнообразным слухам, работа над проектом идет полным ходом и уже близка к завершению. Нам, не без помощи компании "Руссобит-М", удалось напрямую "продегустировать" одну из последних рабочих версий проекта, демонстрирующую возможности движка и искусственного интеллекта. Впечатления остались самые приятные.

На краю не-земли

Действие игры происходит в самой загадочной области вселенной, известной под названием Kreed. Главный герой — боец элитного подразделения военно-религиозной организации Legion — попадает в катастрофу и оказывается один на один с животным миром неизвестной планеты. Товарищ этот, что называется, не простой, а генетически модифицированный, поэтому обладает определенными сверхспособностями.

Первое задание — выбраться из погибшего космолета. В руке хлипкий ножик, кругом полнейший хаос и разруха: искрящиеся провода, лопнувшие трубы, обвалившиеся потолки — короче, ночной кошмар работника жилищно-коммунального хозяйства. Приятно удивляет детализация окружения — каждый винтик, каждая бумажка или обглоданный кем-то кусок пиццы на деле являются самостоятельными объектами, а не просто плоской текстурой. Unreal II и Devastation, рекордсмены в этой области, определенно меркнут ря-

дом с уровнем детализации местных интерьеров.

Налицо достойное подтверждение того, что дизайн уровней больше не является слабым местом отечественных игр: в Kreed карты оформлены на высшем уровне. По части архитектуры левел-дизайнеры оставили далеко позади многих западных профессиональных мапперов. Узкие коридоры космического корабля с пучками проводов под потолком, огромные открытые пространства, вполне достоверные природные ландшафты, шевелящиеся и поблескивающие слизью органические тоннели — лишь то немногое, что мы увидели своими глазами. Остается только догадываться о том, какие красоты остались за кадром. Несколько уровней демонстрируют различные архитектурные стили, встречающиеся в игре, от классического hi-tech до мрачной готики.

Тем временем игра продолжается. Ножик сменяется родным шотганом, жить становится легче и, в определенной степени, веселее. Крутящийся под потолком вентилятор отбрасывает "правильные" тени на пол, стены, ящики, оружие и



▲ По количеству различных деталей местные супостаты вполне могут поспорить с монстрами из Doom III.



▲ Удивительно, но такое буйство спецэффектов не тормозит даже средненькую по сегодняшним меркам машину.

даже на монстров. Выглядит потрясающе, да и часто ли в экшенах встречались тени на динамических объектах? Немного огорчает, правда, простой спрайтовый "муар" вокруг источников света, зато внушают оптимизм красивейшие particles-системы, отвечающие за изображение дыма, капель и прочих эффектов.

Отдельного восхищения заслуживает шейдерная вода — это что-то совершенно фантастическое! Абсолютно реальная, кристально чистая, реагирующая на каждое движение весьма натуральными волнами. Кстати говоря, отражения в воде появляются в соответствии со всеми законами преломления света.

Священные монстры

Первой встреченной по пути живностью оказываются шпиги — мелкие суетливые рептилии, не отличающиеся большим умом и сообразительностью. После пары ударов ножиком такая зверюга впадает в панику и, жалобно скулит, пытается поскорее убраться с поля боя. Выстрел из дробовика — и наспигованный свинцом шпиг отправляется к своим шпигговым праотцам, артистично корчась в предсмертной агонии.

Местные злыдни не щеголяют чрезмерным числом полигонов, но сделаны очень грамотно. Замечательные текстуры компенсируют некоторую угловатость моделей, и в целом монстрове выглядит в чем-то даже привлекательнее, нежели "восковые фигуры" из альфа-версии Doom III.

На нелегком пути через горный участок попадает планетарная пехота — это ребята посерьезнее, стреляют очередями и метко кидаются гранатами. Недруги действуют слаженно, заходят со спины, окру-

жают, а в случае опасности отступают, прячась за камнями. На последних игровых уровнях встречаются быстрые рептилии, как внешним видом, так и поведением изрядно напоминающие всеми любимых скааржей. Занятно, что монстры этого вида часто дерутся между собой, и вполне можно переждать драку в укромном месте, а потом добить выживших супостатов.

Постепенно появляются и новые пушки. Шотган сменяется дробовиком повышенной дальности, обнаруживаются ручные гранаты, в руках возникает мощная ракетница, затем плазмомет и, наконец, его величество пулемет — самое приятное оружие в игре.

Что касается системных требований — здесь вас ждет приятный сюрприз. Игра была запущена на достаточно стандартной по современным меркам игровой машине, и никаких тормозов даже с максимальной детализацией и приличным разрешением не наблюдалось. Здесь остается только восхищаться мастерством воронежских программистов, создавших столь резвый движок.

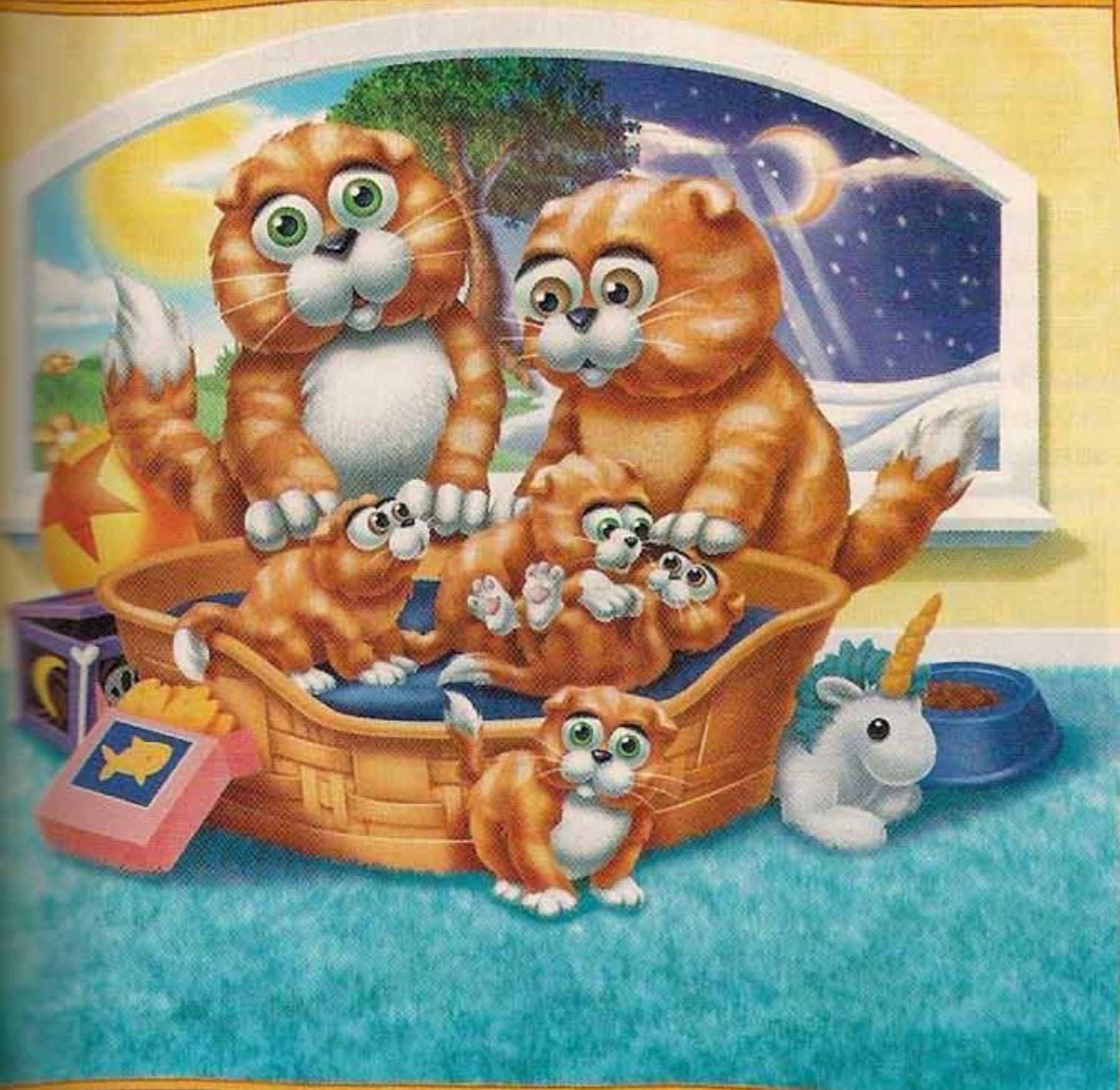


Таковы последние оптимистичные вести с полей. Работы над игрой плавно движутся к концу, в скором времени начнется открытое бета-тестирование, а в третьем квартале сего года игра уже появится в продаже. Двадцать семь уровней (и это не считая исключительно мультиплеерных), занимательный сюжет, масса скриптовых роликов, огромное количество оружия и врагов, несколько режимов сетевой игры (Deathmatch, CTF, Last Man Standing и так далее)...

Определенно, распальцованным забугорным экшенам придется посторониться, пропуская вперед новый отечественный хит.

Забавные питомцы для дома и офиса

Catz 5



Dogz 5



Конкурс!!!

Компания "Бука" объявляет конкурс на лучшую Интернет-страничку по игре Catz 5 или Dogz 5.

Условие: Установить игру. В меню игры (Доступно через меню "Пуск-Программы-Бука...") выбрать редактор Интернет-страничек. С помощью предложенного множества исходных материалов и разнообразных картинок создать свою оригинальную страничку. (Все материалы редактора доступны из директории "Web Fun Pack" в месте установки игры). Готовую Интернет-страничку выслать на адрес buka@buka.ru с пометкой: конкурс Petz.

Авторы лучших 3 страничек получают призы от компании "Бука"! Обсуждение и выбор лучших работ состоится на www.buka.ru. Подведение итогов конкурса проводится 1 августа.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru

Более 2 миллионов копий игр из линейки "Petz" продано по всему миру.

Что же привлекает игроков всего света? Юмор, веселые забавы и приключения смешных зверюшек. Забудьте про работу и суету домашних проблем. Выращивайте своих виртуальных питомцев на работе и дома!



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Рубрику подготовили: **Богдан Агрис (bagris@igromania.ru)**, **Илья Викторов (orange@igromania.ru)**

Arsenal Official Management Game

Жанр:	Футбольный менеджер
Разработчик:	Smoking Gun Productions
Похожесть:	Alex Ferguson's Football Manager
Системные требования:	CPU 400MHz, 64Mb, 16Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Arsenal принадлежит к серии игр The Official Management Game, каждая из которых дает игроку возможность испытать себя в роли руководителя одного из реально существующих футбольных суперклубов — Arsenal, Chelsea, Leeds United, Manchester City или Southampton.

Идея разработчиков проста: они утверждают, что менеджеры, в которых разрешается самостоятельно выбрать "родной" клуб, серьезными и глубокими быть не могут. А вот игра, где клуб всего один и все продумано до мелочей, согласовано, лицензировано и задокументировано, — совсем другое дело.

Список футболистов Arsenal старательно подогнан под реальную ситуацию — ни одного "постороннего" имени в нем вы не найдете. Разве что с момента выхода игры уже успели произойти кадровые перестановки. В остальном — все более-менее знакомо. Составляйте индивидуальные расписания тренировок, не забывая при этом учитывать сильные и слабые стороны каждого футболиста. Подавайте заявки на участие в чемпионатах, определяйте тактику своей команды и переманивайте спортсменов из конкурирующих клубов. Ну и, само собой, пристально следите за всеми сыгранными матчами. Больше времени подготовительной работе — и успех у вас в кармане.

Рейтинг: 6,0



Atlantis Underwater Tycoon

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель/Разработчик:	Activision/Anarchy Enterprises
Похожесть:	Jurassic Park: Genesis
Системные требования:	CPU 450MHz(600), 128Mb(256), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Подводный миллионер — экзотично, не правда ли? В Atlantis Underwater Tycoon нам как раз и предлагается совместить в себе лучшие качества Ротшильда и капитана Немо. Выберите свое виртуальное "второе я" из предложенного списка персон и смело начинайте карьеру финансиста.

Деньги в Atlantis Underwater Tycoon зарабатываются самыми разнообразными способами — от банальной торговли до кладоискательства. Можно даже построить карьеру начальника первой в истории человечества подводной тюрьмы — по крайней мере, предусмотрена и такая миссия. Хотя в большинстве случаев от вас потребуется элементарно сделать жизнь "на дне морском" интенсивной и по возможности более комфортабельной.

Центром вашего поселения станет Главная База, отчего-то сильно похожая на берлинскую телебашню. Прочие здания соединяются с базой (и между собой) целой сетью воздушных коридоров — прозрачных трубопроводов, поделенных на отдельные сегменты. Различных функциональных "пристроек" более чем достаточно, чтобы удовлетворить самые изысканные желания играющих. Так, эстеты вполне могут заняться разведением синих китов в личном аквариуме.

Однако подводная жизнь — отнюдь не безоблачная идиллия. Не исклю-

чено, что рано или поздно вам придется отстреливаться от нападающих врагов торпедами в специально приложенной для таких случаев аркадной мини-игре.

Рейтинг: 6,0

Мазатракееры (Big Mutha Truckers)

Жанр:	Автомобильный симулятор
Издатель/Разработчик:	Empire Interactive/Eutechnyx
Издатель в России/Локализация:	Акелла
Похожесть:	Дальнобойщики
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 128Mb(256), 16Mb(32)Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Автогонки на большегрузных машинах, в просторечии именуемых "фурами", — удовольствие совершенно особого рода.

Основная кампания "Мазатракееров" содержит более тридцати миссий, или, пере-



водя на язык дальнобойщиков, шестьдесят дней безостановочного пути. В каждой миссии вы должны провести свою машину от одной автостанции до другой, попутно заполняя кузов одними товарами и продавая другие по сходным ценам.

Груз может быть самым разнообразным — от сотовых телефонов до баночного фруктового сока. На выручку можно приобрести новые товары, а также отремонтировать и модернизировать грузовик.

В игре предлагается выбор между четырьмя грузовиками различного "боевого окраса". Несмотря на крайне простую систему управления, совладать с каждой отдельно взятой машиной не так-то легко. Любое увеличение скорости существенно повышает вращательный момент, и для того, чтобы не оказаться на встречной полосе, от вас потребуются недюжинное водительское мастерство. Унылый извозческий труд скрасят всякого рода неожиданности — к примеру, нападение байкеров. Так что "держаться за баранку" рекомендуется действительно крепко.

Рейтинг: 6,0

Русский фронт

Жанр:	Пошаговая стратегия
Издатель/Разработчик:	Mega2000/Электроникс+
Похожесть:	Panzer General III
Системные требования:	CPU 400MHz, 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Варгейм, навеянный временами былой славы Panzer General. 2D-ландшафты в изометрической проекции с дополнительной претензией на прорисовку, вечные шестиугольники-гексы, стандартный набор действий для каждого отдельно взятого подразделения (двигаться, стрелять, окапываться и так далее) и, само собой, пошаговая система боя.



Однако в игре обнаружались существенные плюсы по сравнению с "прототипом". Во-первых, достигнут хороший баланс между размером карт и количеством подразделений, находящихся под командованием игрока. Теперь при желании можно образовать сплошной фронт через всю карту, что в Panzer General было решительно невозможно. Во-вторых, каждая отдельная миссия соответствует реальной исторической операции. Так, если Гудериан должен был взять Пружаны к концу июня 1941 года, то и в игре найдется точно такое же задание. Под соответствующий оперативный штаб заточены и карты.

Так что по концепции игра в чем-то даже превосходит "образец", однако некоторые недочеты здорово режут глаз. У подведомственных подразделений, к примеру, напрочь отсутствуют командиры. Непонятно и наличие на поле боя зенитной артиллерии, коль скоро авиация в игре не предусмотрена.

Рейтинг: 6,0

Смертельные грезы

Жанр:	RPG/Strategy
Издатель/Разработчик:	Руссобит-М/Boolat LLC
Похожесть:	Magic & Mayhem, Демидургу
Системные требования:	CPU 500MHz(1.7GHz), 128(512)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Весьма оригинальный проект донецкой студии Boolat, о котором мы уже рассказывали в прошлономерном репортаже с конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ). Шесть персонажей, психоделический фэнтезийный мир, состоящий из множества островков, и вездесущая магия...

Теплая компания молодых да ранних чародеев, бывших учеников великого колдуна, в результате нарушения техники безопасности при работе с артефактами разбивает мир на множество осколков-островов (доменов). В каждом из доменов начинают править всяческие нехорошие граждане, злоупотребляющие деструктивной магией.

Выбранный вами в начале игры герой попадает на один из доменов и должен в итоге добиться мирового господства. Ваша главная задача — захватить все миры-осколки, побеждая их "хранителей". По мере прохождения (стоит отметить, что сюжет нелинеен и игрока не удерживают в узких рамках сценария) и захвата новых доменов герой получает все более мощные заклинания семи различных магических школ и, разумеется, повышает персональные характеристики.

Визуализация выполнена на вполне современном уровне. Обладая относительно мощным компьютером, вы получите возможность любоваться живописными пейзажами, милыми модельками персонажей и отличными эффектами заклинаний. Правда, общую картину портят заметные тормоза и изрядное количество разнообразных глюков, однако разработчики уже грозятся патчем, и, смею надеяться, скоро все досадные баги будут исправлены.

В результате — имеем интересную, оригинальную, хотя и несколько переусложненную за счет неудобного управления и слишком мощных врагов игру. Любители фэнтези и магии получат ни с чем не сравнимое удовольствие от доступной в "Смертельных грезях" свободы действий, а также свежего и нетипичного подхода к созданию заклинаний и развитию героя.

Рейтинг: 6,5



Локализации

"Апач": операция "Антитеррор"

Оригинальное название: Apache AH-64 Air Assault • Жанр: Симулятор • Издатель в России/Локализация: Акелла

ОБ ИГРЕ. Нам с вами предстоит вдоволь насладиться подвигами "вертолета-диверсанта", на который, собственно говоря, — вся надежда в деле спасения мира на Земле. Если оставить в стороне набивший оскомину пропагандистский сюжет, перед нами — действительно великолепный аркадный симулятор боевого вертолета.

ПЕРЕВОД. Локализация производит вполне достойное впечатление. Особенно хороша приборная доска в кабине вертолета — трудно даже представить, что на ней когда-то были надписи не на русском языке. Отменно смотрится и главное меню. А вот с брифингами ситуация обстоит не столь блестяще: стартовый ролик звучит на хорошем русском, а вот соответствующий текст на экране почему-то набран латиницей. Да и в заданиях к отдельным миссиям встречаются ошибки. Хотя общий стиль локализации выдержан очень хорошо, и вышеупомянутые досадные промахи не слишком омрачают удовольствие от игры.

Рейтинг: 7,5

Оценка локализации:



Будни Бомбиста

Оригинальное название: Bomberfun • Жанр: Аркада • Издатель в России/Локализация: Акелла

ОБ ИГРЕ. Суть игры можно выразить в двух словах: швырнуть бомбу в противника и быстро смыться с места взрыва. Разумеется, попутно расчистив себе дорогу к выходу из лабиринта. Римейк классической аркады десятилетней давности. Игроку на выбор предоставляется пять трехмерно-изометрических миров, оформленных в различной стилистике. Интерфейс очень прост — четыре клавиши на управление движением Бомбиста и две — для атаки. Главное отличие игры от всех предшествующих версий — возможны сетевые баталии.

ПЕРЕВОД. Не зная того, что игра сделана на Западе, об этом до определенного момента и не догадаешься. Со вкусом подобраны объемные шрифты. Призыв "приготовиться" перед началом каждого раунда звучит звонко и решительно, как армейский приказ. Однако кое-где в игре попадаются и надписи на английском языке. Их немного, но все равно несколько раздражает.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:



Вилли-Могильщик

Оригинальное название: The Worlds of Billy • Жанр: Аркада • Издатель в России/Локализация: Новый Диск

ОБ ИГРЕ. Еще один своеобразный римейк, на этот раз древнего как мир развлечения под именем Lode Runner. Новая версия исполнена во все том же жанре платформенной аркады. Парнишке Вилли, главному герою игры, на протяжении пятнадцати уровней предстоит долгий путь через добрый десяток "тематических" миров. Жутковатый эпитет "могильщик" в названии объясняется просто — встречаясь с тем или иным недругом, Вилли роет яму и ждет, когда в нее свалится супостат, а затем жестоко добивает болезного киркой-мотыгой. Но не подумайте, что игра сводится только лишь к бездумному экшену — кое-где все-таки придется включить мозги.



ПЕРЕВОД. О локализации как таковой говорить достаточно странно, поскольку текста (за исключением, разумеется, главного меню), игра практически не содержит.

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:

Животный мир

Оригинальное название: Animal Kingdom • **Жанр:** RTS • **Издатель в России/Локализация:** 1С

ОБ ИГРЕ. И еще одна игра, которую затрудняешься причислить к тому или иному жанру. С одной стороны, нам нужно в "тамагочи-стиле" холить, лелеять и опекать одну-единственную животную особь. С другой — наш питомец должен не только набирать вес и рост, но и... отращивать зубы, чтобы в конце концов уничтожить всех своих врагов в огромной саванне. Концепция чем-то похожа на идею "карманных" игр про разведение покемонов. Видом игра напоминает традиционную трехмерную RTS... для одного бойца.

ПЕРЕВОД. Русификация носит тотальный характер. Африканские львы и гиены демонстрируют блестящее владение русским языком, что, несомненно, подкупает... А вот шрифты (за исключением тех, которые использовались в оформлении главного меню) можно было подобрать и поизящней.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

Оторва!

Оригинальное название: Sacked! • **Жанр:** Симулятор пакостника • **Издатель в России/Локализация:** 1С

ОБ ИГРЕ. Игра совершенно уникального жанра, названия которому еще не придумано. Стратегия с легкими примесями аркады, но лично я бы назвал это "симулятором офисного пакостника". В последний день перед увольнением с работы вы должны успеть доставить как можно больше неприятностей вашим (теперь уже почти бывшим) коллегам. Список



возможных мелких "проказ" в игре настолько велик, а иные из них столь изощрены, что начинаешь невольно подозревать разработчиков в скрытой ненависти к офисному стилю жизни как таковому. Игра практически незаменима в качестве средства нервной разрядки после тяжелого рабочего дня.

ПЕРЕВОД. В целом локализация выполнена на отлично. Перевод игры хорошо адаптирован к российской действительности — чего стоят одни только выражения вроде "показать Мишке кузькину мать"! Да и вообще, там, где реалии офисного быта можно было передать посредством великого и могучего, именно так было и сделано. Англицизмы оставлены в игре лишь там, где без них никак не обойтись.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:

Стальные самураи

Оригинальное название: Tsunami 2265 • **Жанр:** Аркада • **Издатель в России/Локализация:** Руссобит-М/Azza Games

ОБ ИГРЕ. К середине XXIII века мир оказался под железной пятой страны восходящего солнца. Под "железной" — в буквальном смысле этого слова: вооруженные силы Азиатской Империи состоят по большей части из роботов-киборгов, управляемых людьми. Эдаких, простите за сравнение, "роботехов" будущего. Во всем остальном мир, похоже, не изменился, поскольку основную интригу игры образует все та же извечная борьба за энергетические ресурсы.

На сей раз возня спецслужб разворачивается вокруг секретного проекта с романтическим названием ELENA. Ваша задача проста — в качестве "водителя" одной из боевых машин пройти через множество аркадных сражений и победить вражеских "роботехов" в смертельных схватках. Все, что вам потребуется для победы, — это как можно проворнее кликать на неприятеле левой кнопкой мыши. Если же вам претит бродить по миру в шкуре кибер-воина — к вашим услугам особый приключенческий режим, где управлять придется не бронированным титаном-тяжелоступом, а обычным человеком.

Главная изюминка игры — ее графическое оформление, выполненное в модном нынче стиле аниме.

ПЕРЕВОД. Локализация сделана очень чистенько, без малейшей шероховатости. Подобранные кириллические шрифты вполне вписались в изначальный дизайн. Ни единого огреха не замечено и в брифингах, да и игровые диалоги демонстрируют крайне высокий уровень владения русским языком. В то же время сохранены иероглифические надписи, способствующие созданию должной "японской" атмосферы.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Как вы можете заметить, таблица претерпела некоторые изменения. В частности, сортировка игр в таблице отныне ведется по именам. Также появилась новая колонка "Вид упаковки". Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD). Предупреждаем, что в связи с нововведениями в колонке "Вид упаковки" возможны некоторые неточности.

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются

последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заклю-

чительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и это бесконечный процесс... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Название

Рос.издатель/Локализация

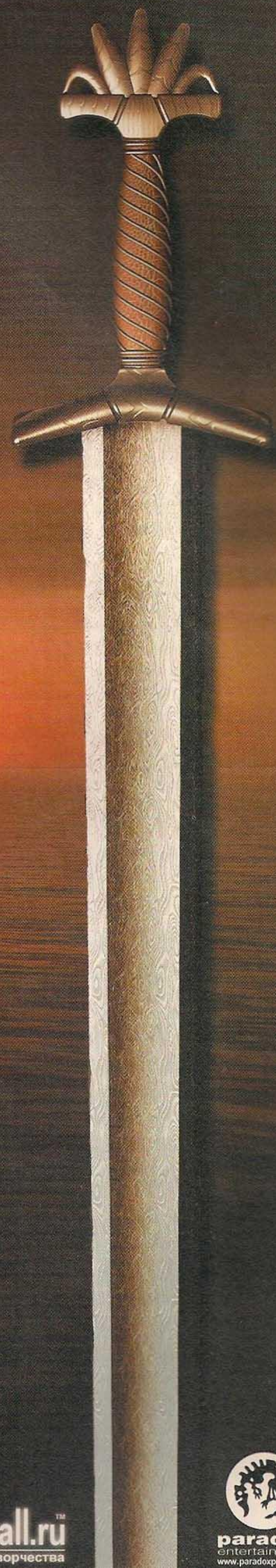
Издатель

Вид упаковки

Дата выхода

Big Scale Racing	1С	HD Interactive		2003
BloodRayne	Софт Клаб	Vivendi	B	Май 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Софт Клаб	Vivendi	B	4 кв 2003
Half-Life 2	Софт Клаб	Vivendi	B	Ноябрь 2003
Stronghold Crusader	1С/Логрус	Take 2		2003
Бабцовский Клуб: В Бикини и Без	Новый Диск	Creative Edge Studios	J,Db	Май 2003
Код Энигма: Секретный Фарватер	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Май 2003

ВАРЯГИ



«Сокрушу наглость гордыни вашей, и
будет тщетной сила ваша, убьет вас
захожий меч, и будет земля ваша
пуста, и дворы ваши будут пусты.»

– «Повесть временных лет»



snowball.ru
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Agassi Tennis Generation (Агасси: Теннис Нового Поколения)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J	Июнь 2003
Airline Tycoon Evolution (Аэропорт: Эволюция)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J	Май 2003
Air-Rush	Акелла	InterActive Vision	J,Db	2 кв 2003
Alladin in Nasira's Revenge	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Май 2003
Apache AH-64 Air Assault (Апач: Операция "Антитеррор")	Акелла	InterActive Vision	J,Db	2 кв 2003
AquaNox (AquaNox: Сумерки Аквы)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	2 кв 2003	
ARX Fatalis (ARX Fatalis. Последний Бастион)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	2 кв 2003	
Ballerburg	1C	HD Interactive	2003	
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	2 кв 2003
Beam Breakers (Бимеры)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	2 кв 2003	
Big Buck Trophy Hunt (Большая Охота)	Новый Диск	Stellar Stone	2003	
Big Mutha Truckers	Акелла	Empire Interactive	J,Db	2 кв 2003
Black & White 2	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Caesar III	1C	Vivendi	2003	
Car Tycoon (Автомобиль)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	2003	
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Casino Tycoon (Большая Игра)	Новый Диск	Monte Cristo	J,Db	Май 2003
Catz 5	Бука	Ubi Soft	J	Май 2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	2 кв 2003
Chariots of War (История Империй)	1C/snowball.ru	Paradox	J,B	Июнь 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	J	2 кв 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	J,Db	2 кв 2003
Chicken Shoot 2.5 (Куробойка 2.5)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	2 кв 2003
Chrome	1C	Techland	2003	
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio	2003	
Cold Zero: Финальный Отсчет	Руссобит-М	JoWood	J	Май 2003
Contraptions (Занимательная Механика и Головоломки)	Софт Клуб	Vivendi	B	Май 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	Май 2003
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,B	2 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	J,B	2 кв 2003
Day of the Mutants	1C	Techland	2003	
Dogz 5	Бука	Ubi Soft	J	Май 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	3 кв 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	4 кв 2003
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms	2003	
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Emergency 2	1C/Логрус	Take 2	2003	
Empire Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	Июнь 2003
F1 Career Challenge	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Май 2003
Fire Department (Пекло)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J	Август 2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,B	2 кв 2003
Ghost Master	Акелла	Empire Interactive	J,Db	3 кв 2003
Gladiators (Гладиаторы)	Руссобит-М	Arxel Tribe	J	Май 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	Metropolis	J	2 кв 2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	2 кв 2003
Grom	1C/Nival Interactive	CDV/Rebelmind	2003	
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Ноябрь 2003
Haegemonia: Legions of Iron (Геремония)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	2 кв 2003	
Halcyon Sun	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Август 2003
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe	2003	
Harbinger (Предвестник)	Акелла	Silverback Entertainment	J,Db	2 кв 2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003	
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	2 кв 2003
Homeworld 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2003	
Incoming (Вторжение)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	J	Май 2003
It Came From the Desert (Ужас Пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	2 кв 2003	
Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe	2003	
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2003
Kaan: Barbarian's Blade (Каан-варвар)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J	Май 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	4 кв 2003
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	2 кв 2003
Kohan 2: Battle of Ahriman (Кохан 2: Битва Аримана)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Май 2003
Law and Order (Закон и Порядок: Смерть за Деньги)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	2 кв 2003

Демьюрги II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих
безграничные тактические возможности



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя,
получая новые способности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной
Вселенной Эфира в пяти кампаниях



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.

Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.

Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
в Море Лордов!

Выход игры:
третий квартал
2003г.

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	2 кв 2003
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Medieval: Total War	1C	Activision		2003
Mini Car Racing (Микромашинки)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames		Май 2003
Mistmare	1C/Логрус	Axel Tribe		2003
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,B	2003
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2003
O.R.B.	1C/Логрус	Strategy First		2003
Oil Tycoon (Нефтяные Короли)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		Май 2003
Omega Stones (Портал Времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	2 кв 2003
Painkiller	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	2 кв 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Май 2003
Pharaoh	1C	Vivendi		2003
Post Mortem	1C/Логрус	Microids		2003
Praetorians	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	Май 2003
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Rabid Dogs 2 (Бешеные Псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	2 кв 2003
Rails Across America (Америка на Шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Октябрь 2003
Rainbow Six: Raven Shield	NMG	Ubi Soft	J	2 кв 2003
Ranse	1C/Логрус	Soar		2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Бука	Ubi Soft	J,B	Май 2003
Restaurant Empire (Ресторанная Империя)	Акелла	Phantagram Interactive	J,Db	2 кв 2003
Riddle of the Sphinx (Загадка Сфинкса)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Axel Tribe		2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	2 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,B	2 кв 2003
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		2 кв 2003
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	J,B	2 кв 2003
Savage Arena (Бои Без Правил)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	J	Июнь 2003
Savage Skies (Дикие Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	2 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	2 кв 2003
Soldiers of Anarchy (Солдаты Анархии)	Руссобит-М	SilverStyle Entertainment	J	Май 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Speed Challenge	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	J	2 кв 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2003
Starsky & Hutch	Акелла	Empire Interactive	J,Db	3 кв 2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	3 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	2 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	4 кв 2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	2 кв 2003
Svea Rike III (Варяги: Северные Дружины)	1C/snowball.ru	Paradox	J,B	Май 2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,B	3 кв 2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids		2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Декабрь 2003
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	1C/Акелла	Bethesda	J,B	2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWood	J	2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	3 кв 2003
The Sims: Superstar	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Июнь 2003
The Three Stooges (Большой Переполюх)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		Май 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	3 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		2 кв 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	Июнь 2003
Total Immersion Racing	Акелла	Empire Interactive	J,Db	2 кв 2003
Trainz	1C/Логрус	Axel Tribe		2003
Ultimate Trainz Collection	Акелла	Auran Games	J,Db	2 кв 2003
Vietcong	1C/Логрус	Take 2		2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids		2003
Warcraft III: Frozen Throne	Софт Клуб	Vivendi	B	Июнь 2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Август 2003
White Fear	1C/Логрус	Microids		2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWood	J	3 кв 2003
Will Rock	Руссобит-М	Ubi Soft	J	2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		2 кв 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters		2003
Xpand Rally	1C	Techland		2003
X-Plane Версия 6	Бука	Sniper France	J	Май 2003
Zanzarah: The Hidden Portal	Руссобит-М	THQ	J	Май 2003
Меч и Магия. Коллекционное издание	Бука	3DO	J,B	Май 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	J,Db	Сентябрь 2003
Странствия Торина	Софт Клуб	Vivendi	B	Май 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Anno 1503	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Апрель 2003
Defcon (Война Цивилизаций)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Golem Labs	J	Апрель 2003
Delta Force: Black Hawk Dawn				
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"	1C/snowball.ru	Novalogic	J,B	Май 2003
Devastation (Опустошение)	Акелла	ARUSH Entertainment	J,Db	Апрель 2003
Disciples GOLD Special (Меч и Корона)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Май 2003
Hearts of Iron (День Победы)	1C/snowball.ru	Paradox	J,B	Май 2003
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War				
Герои Меча и Магии IV: Вихри Войны	Бука	3DO	J,B	Апрель 2003
Horse Race Manager (Фаворит: Магнат Конного Спорта)	Акелла	Cyanide Studio	J,Db	Апрель 2003
Inquisition (Тайная Печать Тамплиеров)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Апрель 2003
Moomintrolls: Wonder Winterland (Муми-тролли: Волшебная Зима)	1C/snowball.ru	WSOY	J,B	Апрель 2003
Next Generation Tennis (Матчбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Апрель 2003
Off Road Arena (Арена 4x4)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Xpiral		Апрель 2003
Postal 2	Акелла	Whiptail Interactive	J,Db	Апрель 2003
Project Nomads (Проект "Бродяги")	1C/Nival Interactive	CDV/Radon Labs	J	Апрель 2003
RC Helicopter (Радиомодели: Вертолеты)	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Апрель 2003
Russwell: Воздушная Атака	NMG	Ampego	J	Май 2003
Sacked! (Оторва)	1C	Blackstar	J	Апрель 2003
Soldier of Fortune II: Double Helix (Солдат Удачи 2)	1C	Activision	J	Апрель 2003
Space Haste 2 (Газ до Отказа)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	J,Db	Май 2003
Stealth Combat (Необъявленная Война)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J	Апрель 2003
The Mystery of the Mummy				
Шерлок Холмс. Пять Египетских Статуэток	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Frogwares	J	Апрель 2003
Tom Clancy's Splinter Cell: Третий Эшелон	NMG	Ubi Soft	J	Апрель 2003
Герои Меча и Магии. Платиновая серия	Бука	3DO	J,B	Апрель 2003
Розовая Пантера. Наследство Дядюшки Кука	Новый Диск	Wanadoo	J,Db	Апрель 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Начиная с этого номера, мы представляем вашему вниманию долгожданную сводную таблицу отечественных игровых проектов. Эта таблица строится по тому же принципу, что и список локализаций.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Mega Pack	Новый Диск	Absolutist.com	J,Db	Май 2003
АкваДиггер 3D	Новый Диск	Шемрок Геймс	J	Май 2003
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Операция "Жук"	Новый Диск	Алавар	J	Май 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
FireStarter	GSC Game World	Руссобит-М		Август 2003
Kreed	Burut CT	Руссобит-М		3 кв 2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		1 кв 2004
Stalker: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Демииурги 2	Nival Interactive	1C		2003
Златогорье 2	Burut CT	Руссобит-М		3 кв 2003
Операция Silent Storm	Nival Interactive	1C		3 кв 2003
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Сфера	Никита	1C		2003

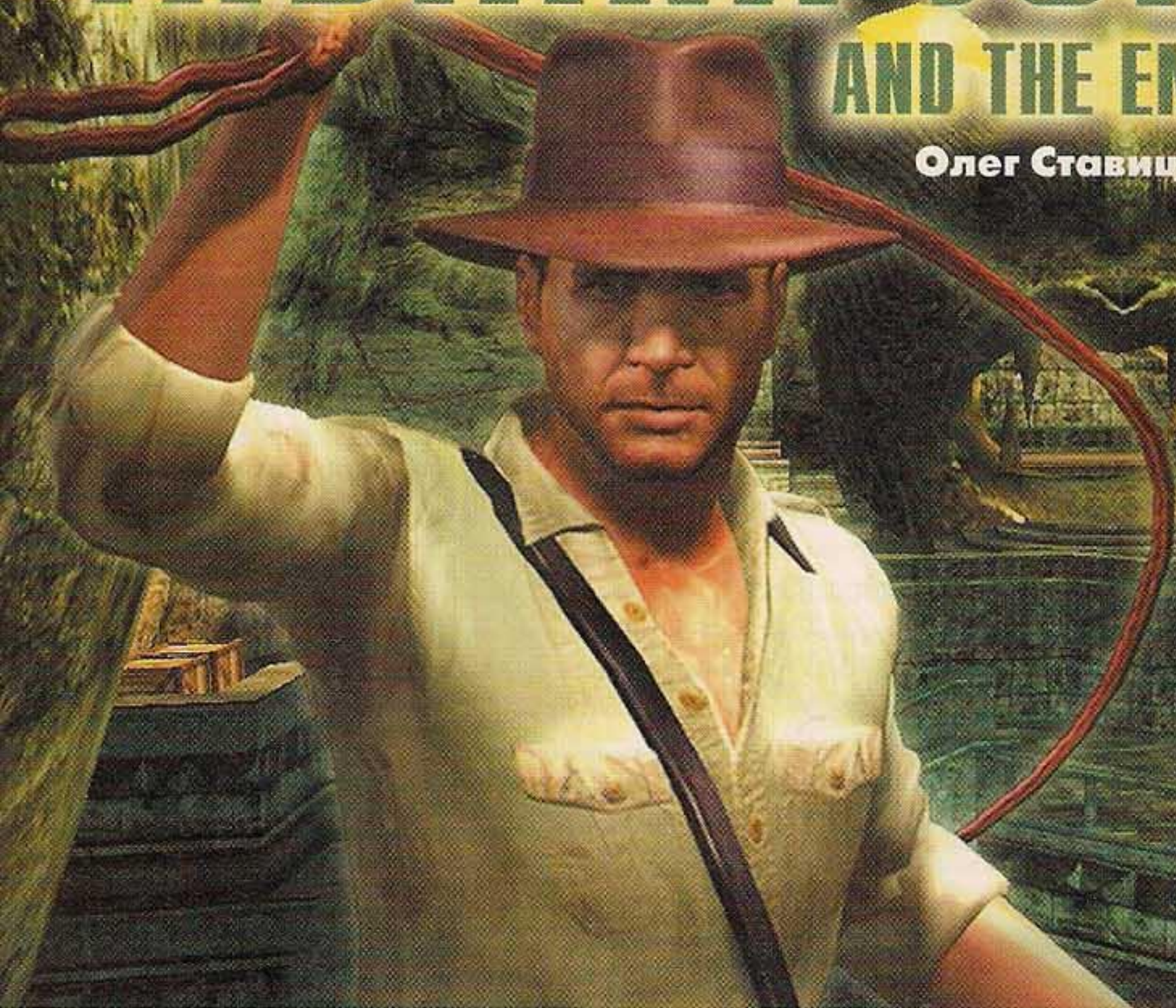
В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Homeplanet	Revolt Games	Руссобит-М	J,B	Апрель 2003
Последняя Рана	DirectorArt	NMG	J	Апрель 2003
Смертельные Грезы	Bulat	Руссобит-М	J,B	Апрель 2003

INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB

Олег Ставицкий (raffa@igromania.ru)



Жанр:	Action
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	The Collective
Похожесть:	Tomb Raider, Jedi Knight II
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/indiana

Главный в мире гробокопатель сделал несколько подтяжек лица, растряс жирок на беговой дорожке, начистил табельный револьвер — и теперь выглядит на удивление актуально и играбельно. Лариса Крофт, очередная серия походов которой должна появиться уже в этом году, с удивлением записывает помолодевшего мистера Джонса в свои прямые конкуренты. И, надо заметить, не без основания. После оглушительного успеха *Jedi Knight II* LucasArts не стесняется второй раз разыгрывать ту же самую карту. Схема "крепкая лицензия плюс грамотная файтинг-система" заставляет западную прессу, изумляясь, выводить заурядной игре приличные оценки. Итак, почему насквозь консольный клон *Tomb Raider* на деле оказался хорошей игрой, которая с удовольствием пробегается за пять-

шесть вечеров и оставляет после себя ворох положительных эмоций? Читайте дальше!

Горячее

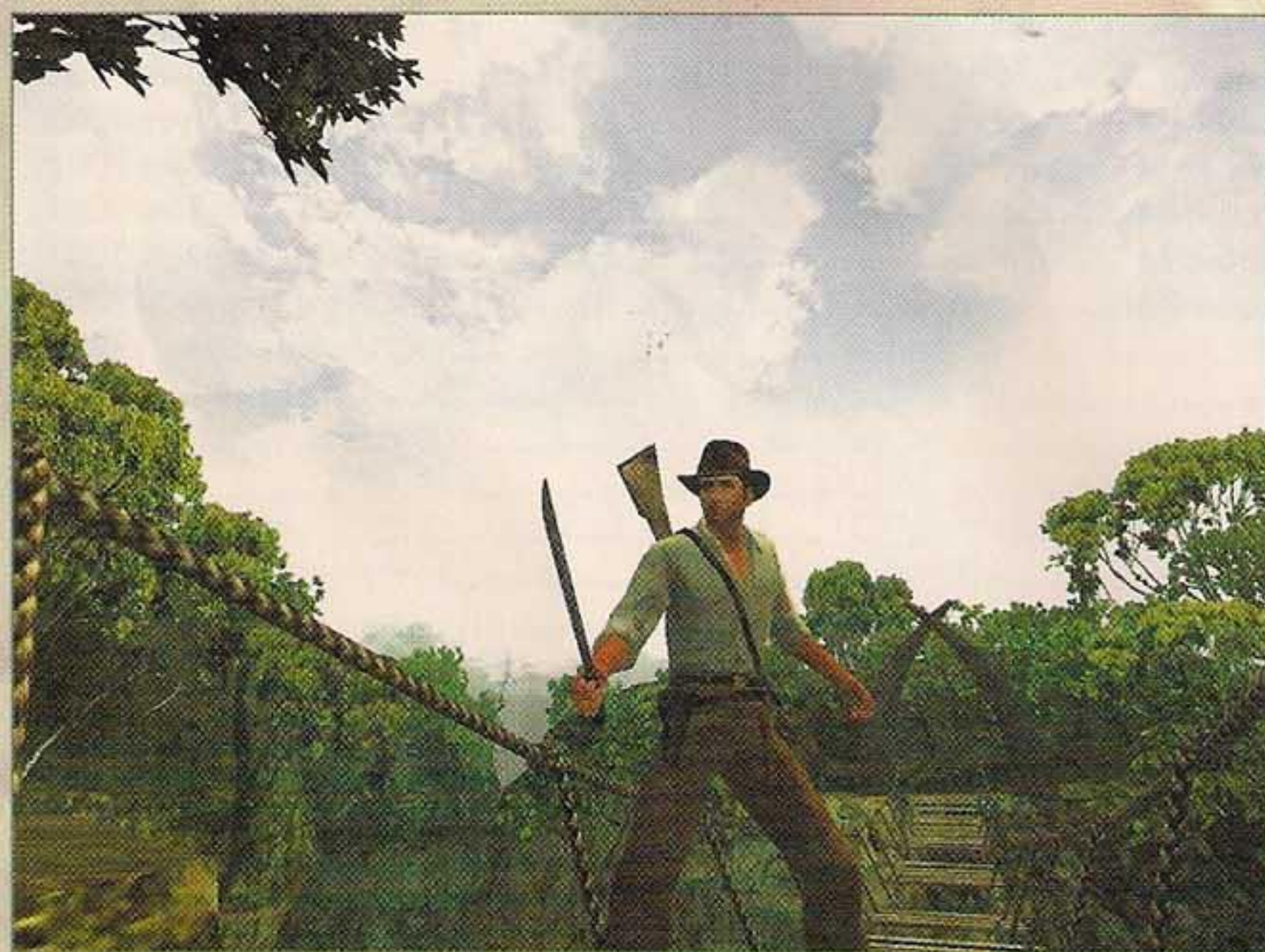
Лицензия, безусловно, выполняет свою функцию на пять с плюсом. Для поколения, выросшего в эпоху расцвета пиратских видеопрокатов, по степени культовости Индиана Джонс уступает только Люку Скайуокеру, а фильм "Последний крестовый поход" (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989) — в списке любви-на-всю жизнь стоит сразу за "Империя наносит ответный удар" (*Star Wars: Empire strikes back*, 1980). LucasArts сделали почти все, чтобы на первых же кадрах игры ваша ностальгия воспалилась и задергались те самые невидимые внутренние ниточки, которые несколько лет назад заставляли вас больше жизни хотеть кожаную

шляпу, хлыст и куртку как у Харрисона Форда. На самого Форда разработчики, кстати, поспешили, что весьма досадно, но не смертельно — ведь именитый "суперстар" как раз занят съемками четвертой по счету серии о похождениях Индианы. За него в игре вещает некто Дэвид Эш, озвучивший в свое время Хана Соло в *Star Wars: Galactic Battlegrounds*. Зато все остальное на месте — от аутентичной обложки, выполненной, к слову, тем же художником, что в свое время оформил постеры к оригинальной трилогии, до фирменной музыкальной темы, записанной специально приглашенным для такого случая оркестром. Музыка страсть как хороша и удивительно грамотно подобрана — от легких духовых в моменты затишья до громогласного марша в качестве аккомпанемента

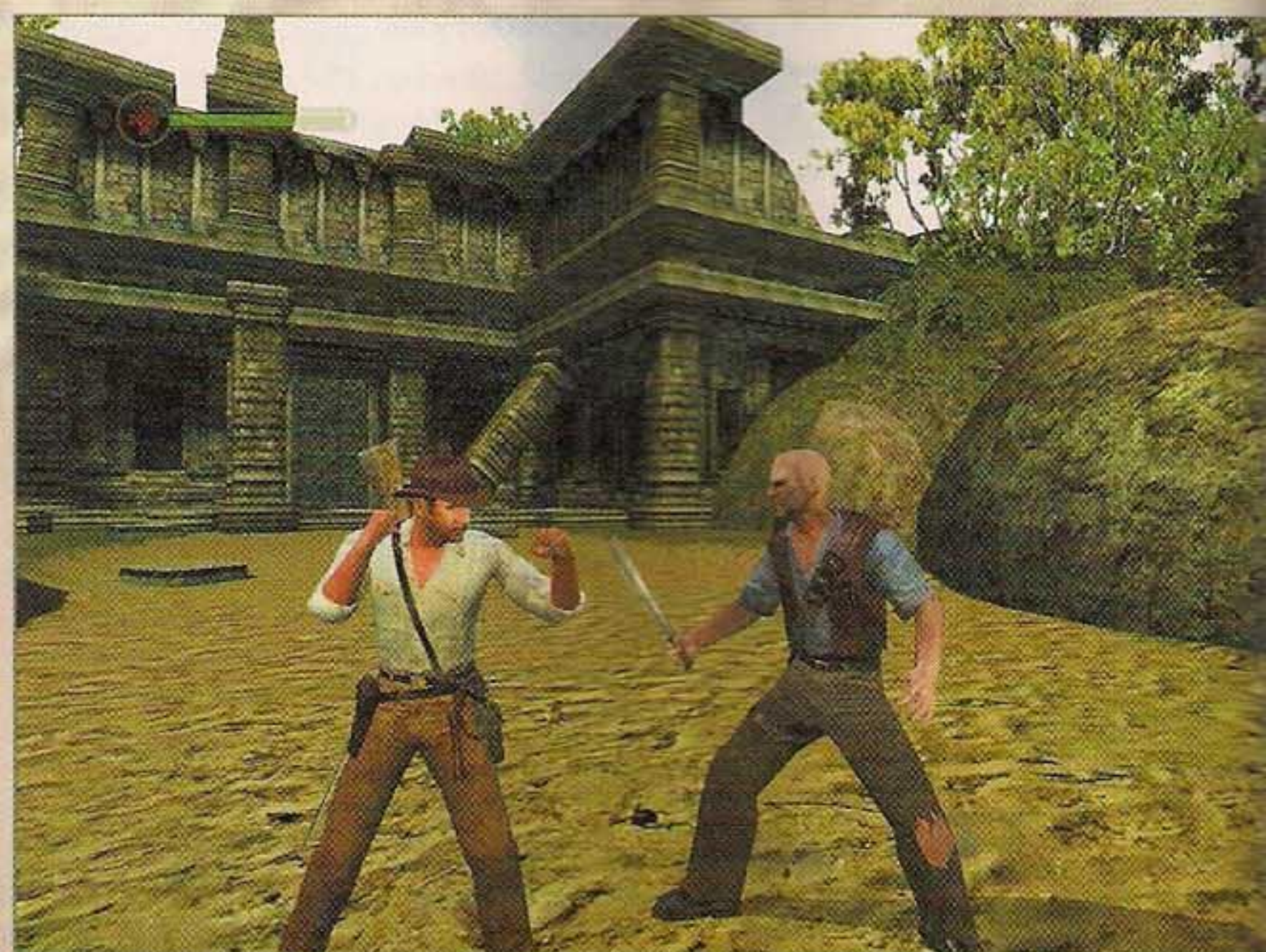
ожесточенной схватке с очередным полчищем нацистов.

Чувство, что все без исключения — от продюсеров до уборщиц в офисе Collective — старались сделать нам красиво, не проходит ни на секунду. Халтуры не наблюдается, и это чертовски приятно. Возьмите, например, такую, казалось бы, мелочь, как руководство пользователя, прилагающееся к фирменной коробке с игрой. По нему сразу можно определить, насколько авторы любят свое детище. Так вот, судя по руководству к *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*, LucasArts/Collective влюблены в своего ребенка без памяти.

Или взять неиссякаемую харизму Джонса, которая даст любую форму мисс Крофт со всеми ее стопами и псевдозротическими упражнениями. Индиана постоянно комментирует



▲ Кадры вроде этого и прибавляют игре баллы от всей ностальгирующей по "Индиане" публики.



▲ Отлично владея кулаками, можно без труда справиться даже с вооруженным противником.



▲ Через секунду Инди лихо ударит супостата коленкой, и ситуация изменится на прямо противоположную.



▲ Джонсу не привыкать иметь дело со всяческой потусторонщиной. Это, например, каменные стражи гробницы.

происходящее, беспрестанно отпускает комплименты в адрес своей новоиспеченной китайской подружки, умудряется разбивать дорогие стулья о головы вражьих прихвостней, а буквально через минуту потягивать шампанское, щеголяя белым костюмом с бабочкой.

Первое блюдо

Все вышеперечисленные клише произведены разработчиками с одной-единственной целью — покрепче насадить вас на крючок игры. Через каких-то пять-семь минут зачарованный игрок уже крепко привязан собственной ностальгией к стулу и готов внимать сюжету. А он, что называется, в лучших традициях жанра. С присущей всем индиана-фильмам долей здорового идиотизма, несуровости и псевдоисторической достоверности. Помимо ожидаемых нацистов, в Emperor's Tomb фигурируют китайские психопаты и китайские же спецслужбы в лице обольстительных красавиц.

Тезисно: 1935 год, Индиана находит на Цейлоне некий артефакт, который на поверку оказывается одной из трех частей загадочного "зеркала снов". При помощи ононого зеркала можно открыть гробницу древнего китайского императора и завладеть его сердцем — черной жемчужиной. Жемчужина наделяет своего обладателя всевозможными сверхъестественными способностями. За артефактом, конечно, охотятся нацисты, собирающиеся с его помощью прийти к власти над миром, и некий китайский товарищ, прикрывающийся благой целью не дать жемчужине попасть в арийские лапы. На первый взгляд — ничего выдающегося. Авторы, однако, умудрились всеми правдами и неправдами прикрутить к сюжету десять локаций — от Цейлона и Праги до нацистских баз, Багдада и древнекитайского храма. Скучать, короче говоря, не приходится.

Геймплей на поверку оказывается забойным коктейлем с грамотно

подобранными ингредиентами. Tomb Raider плюс собственная боевая система и три капли детсадовских головоломок для остроты вкуса. Тщательно перемешать, и — вуаля! — получите Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Главный парадокс заключается в том, что все, что так раздражало вас (и нас) в бесконечных ларакрофтовских похождениях, здесь вызывает одни лишь восторги. Та же акробатика, но с повсеместным применением фирменного хлыста — смотрится на ура! Конечно, местами эти гимнастические упражнения вызывают здоровый скепсис — почему, скажем, в пражской библиотеке нет самых обыкновенных лестниц, и Индиана вынужден подниматься на третий этаж, спайдерменом раскачиваясь на антикварных люстрах?! Но на эти мелочи быстро перестаешь обращать внимание — прыжковые упражнения грамотно дозированы и умело разбавлены совершенно отвязным экшеном.

Боевая система вызывает строго положительные эмоции. Стоит паре супостатов выбежать из-за поворота, как игра моментально трансформируется из стилизованного под Индиану "томбрейдера" в настоящий голливудский боевик. В ход идут все подручные средства — стулья, ножки от столов, бутылки, ножи, пистолеты, хлыст и, конечно же, кулаки. Играется на одном дыхании, смотрится бесподобно: Индиана хватается очередного наци за шею и начинает методично лупить несчастного по тому, что скоро перестанет быть лицом. В это время его напарник хватается стул и смачно прикладывает к голове героя. Все разлетается в разные стороны, встают, и сцена повторяется в новой комбинации — на этот раз Инди берет немца за отворот кителя, наносит несколько прямых в челюсть и скидывает с балкона. Бодрым перекатом уходит от выстрелов, выбивает хлыстом пистолет из рук, им же притягивает гада к себе и добивает лежащего ногами.

Кулачный бой в Emperor's Tomb

— это чистый, незамутненный, концентрированный кайф. И если на первых этапах вы демонстративно убираете револьвер, разбираясь с врагами исключительно голыми руками, то начиная с гонконгского уровня ситуация начинает по-настоящему накаляться. Пятеро костоломов в черных костюмах против одного Джонса в белом смокинге заставляют всерьез задуматься о тактике ведения боя. Игра в этом смысле предоставляет полную свободу действий: Индиана хватается ближайшего врага, отбивает на нем серию ударов и швыряет тело в наступающих недругов. Те разлетаются в стороны и с грохотом разбивают стол. Чего нам, собственно, и требовалось — перекатившись, хватаем отвалившуюся ножку и успокаиваем ею ближайшего супостата. И на каждый подобный случай — миллион вариантов. Выбить у наци автомат из рук и уложить одной очередью целую толпу? Без проблем. Сбросить метким ударом сразу троих фашистов в пропасть? Милости просим. Авторы, грамотно увеличивая сложность, заставляют нас от уровня к уровню придумывать все новые тактики, так как ближе к концу игры взять толпу врагов приступом не получается ни в какую.

Все это веселье грамотно разбавляется интерактивным тиром. Джонс увлеченно палит по неприятелю из станковых пулеметов, швыряет гранаты в толпу противников и даже устраивает гарпунные перестрелки под водой! Экзотика в духе мистера Бонда.

Десерт

Что касается графики, тот тут обошлось без откровений. Симпатичные эффекты отражений от золотых и блестящих поверхностей плюс приятные тени — вот, пожалуй, и все новаторские достоинства движка The Emperor's Tomb. Все прочее — стандартно, но очень качественно. Модели (особенно ключевых персонажей) выполнены с любовью и явным вниманием к мелочам. Джонс

постепенно "обрастает" деталями — за спиной появляются автомат и гарпун, на поясе через некоторое время начинает красоваться мачете. Все это честно побрякивает во время ходьбы, а фирменная шляпа от особо сильного удара периодически слетает с головы. Плюс — архиприятная анимация всех прыжков, подтягиваний и перекатов. Шустро, динамично и в меру реалистично.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb, безусловно, не скажет нового слова в жанре и не станет претендовать на технологические прорывы. Но это крепкий коктейль с грамотным применением хорошей лицензии. Аналогичный ход с Jedi Knight II сработал на пять; похождения неутомимого археолога повсеместно собирают хорошую прессу, поэтому есть некоторая надежда, что все последующие экшены по лугасовской лицензии будут поставлены на аналогичный конвейер. Мы, со своей стороны, будем только рады такому раскладу событий...

Дождались?

Крепкий экшен про великопного Индиану. Грамотное использование лицензии и отменная боевая система.

80% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	8.0
Графика	8.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Маньяков" 8.5

ENCLAVE

Жанр brutальных "средневековых экшенов ближнего боя", отлично прижившийся на консолях всех мастей, никак не желает прочно обосноваться на PC-платформе. Что выходило за последние годы? На ум сразу приходят *Severance* и *Rune*, два могучих экшен-титана. Если немного покопаться в памяти, то можно выудить на свет *Dark Vengeance* и *Die by the Sword*. Вспомнить что-нибудь еще — задача не из легких. Да, жанр существует, но его представители настолько редко заходят в наши края, что в пору заносить их в специальную Красную книгу. Впрочем, помощь уже на подходе. Пришла она откуда не ждали — с чужеземной приставки на букву "X" спешит к нам на всех парах *Enclave*. Встречаем!

Демоны не дремлют

Плохо живется демонам в мире, где люди такие жадные. Только-только зубастый демон по имени Ватар нацелился на богатые волшебной энергией земли, как со стороны обитающих там людей поднялся

жуткий крик. Не хотят делиться энергией. Чубайса на них нет! Кто вообще спрашивает этих людишек? Весь кайф разозленному демону испортил пришлый маг, который прокричал: "Ты не пройдешь!", хлопнул посохом о землю и устроил небольшой массакр, в результате которого демон провалился под землю, печально размышляя об оставленном доме хлысте.

Радоваться оставшимся в живых было рано. Увлечись, волшебник не рассчитал что-то в тротиловом эквиваленте, и в результате целая

страна превратилась в отделенный от мира анклав, окруженный бездонным каньоном. Коренным жителям Селенхайма изоляция пошла на пользу, а оставшиеся снаружи горцы отчего-то невзлюбили обитателей "острова". Может, из зависти. Может, потому, что боссом у горцев стала Мордесса — колдунья со странностями. В своем железном костюме она напоминает Робкопа в макияже и с бюстом, а ее голубая мечта — принести в жертву принцессу Селенхайма и возродить к жизни демона Ватара. Такая,

блин, вечная молодость...

Долго Мордессе не удавалось достать принцессу — редкий горец долетал до середины каньона. Стой стороны селенхаймцы показывали ей неприличные жесты, не замечая, что каньон постепенно сужается. Потом стало поздно — армия горцев (орки, гоблины и злые маги) перекинула мостики через каньон, от которого осталось одно название, и пошла на приступ.

Един в шести лицах

Расхлебывать кашу, конечно, придется нашему безымянному персонажу. Как и положено настоящему герою, он сидит в тюрьме. Ему инкриминируется статья "терроризм" из-за каких-то давнишних крестьянских разборок. Внезапно здание наполняется гоблинами,



▲ Колдунья Мордесса явно знает толк в хороших доспехах. Вряд ли кто захочет связываться с обладательницей этого жутковатого шлема.



▲ Пока мелкие гоблины долбят героя молотками, орк с дубиной неторопливо заходит в тыл — такие вещи врагам иногда подсказывает их AI.

В бой идут не одни колдуны

Возможность выбрать и вооружить понравившийся персонаж перед уровнем придает игре своеобразный RPG-привкус. Всего у каждой стороны (светлой и темной) есть на выбор по шесть героев, которые "открываются" постепенно с прохождением игры. Давайте вспомним их поименно.

Рыцарь. Суровый и мужественный персонаж, созданный для серьезной драки. Магией не владеет вообще, а вот арбалетом в крайнем случае пользоваться может. У темной стороны роль рыцаря играет **берсеркер** — огромный жирный великан, внешне смахивающий на огра.

Волшебник. Может использовать только оружие дальнего боя и, естественно, магические заряды. Некоторые из заклинаний действуют лучше стрел. Лич — ответ темной стороны волшебнику. Единственная разница между ними — лич может вызывать скелетов и командовать ими.

Друидесса. Очень напоминает по характеристикам волшебника, разве что, ко всему прочему, умеет накладывать на себя защитные заклинания. У Мордессы роль женщины-друида играет **колдунья**. Если



друидесса сверкает своими филиейными частями на весь уровень, то колдунья скромно запакована во все черное. Кстати, это еще один аргумент в пользу выбора светлой стороны.

Охотница. Любит скрытность и предпочитает пользоваться луками и арбалетами. В ближнем бою она смотрится неважно, орудуя лишь кинжалами. К тому же охотница совершенно не обучена магии. С темной стороны ей практически идентичен **асассин**.

Полурослик. Невысокий персонаж, явно родственник толкиеновских хоббитов. Он очень хорошо сражается и быстро бегает, уступая в силе только рыцарю. Темный **гоблин**, в свою очередь, отличается любопытной внешностью. Он чем-то смахивает на персонажей Final Fantasy и на гномов-старьевщиков с Татуина из четвертого эпизода "Звездных войн".

Инженер — гном с хитрой физиономией, скорбными глазами, длинным носом и небольшим запасом бомбочек в кармане. Любит забрасывать ими врагов. Пиротехникой развлекается также и орковский **бомбардир**.

Если вы пройдете кампании за "светлых" и "темных", то в качестве приза получите соответственно **земляного голема** и **каменного гнома**.

евик с редкими скриптовыми сценами. Здесь нет диалогов, роста уровней, очков опыта, прокачки и всего того, за что мы так любим тот же Diablo. Вооружившись дрыном, луком или заклинанием (выбор тут большой — были бы деньги), мы начинаем беготню по уровню, сопровождаемую яростным избиением всего недружелюбного. Учитывая, что кроме вас, на уровне присутствуют только враги, скоро он становится похожим на пустыню. Декорации меняются с kaleidoscope-быстротой, недруги крутятся, и все действие превращается в бесконечное, но чертовски затягивающее рубилово.

Иногда вас попросят найти ключ-другой или потянуть за рычаг. Порой задания модифицируются: найти того-то, победить на арене сего-то или защитить торговца эдакого. Любопытно, что можно играть как за Анклава с силами добра, так и за "железную леди" Мордессу. У обеих кампаний приблизительно одинаковое число миссий, в которых задания часто меняются на противоположные. Доброму рыцарю, например, надо защитить местного Березовского от поругания, а в соответствующей плохой миссии задача ставится прямо обратная — гоняться по уровню за толстым купцом вплоть до безвременной его кончины. Соответственно меняются и ваши герои. Рыцарю "в плохом формате" соответствует тучный берсеркер, охотнице — асассин и так далее. В общем и целом, сюжет "доброй" кампании выглядит интереснее, задания же "плохих" отличаются некоторым однообразием.

Подвижное в неподвижном

Сами ристалища протекают быстро, яростно и несколько грубо. Так, рыцарь совершенно не владеет комбо и может только

часть стен рушится, и бравый молодец, взяв первый попавшийся под руку меч, начинает методично зачищать крепость. Хорошо, что он не остается в одиночестве: почти сразу к нему присоединяется хилая, но ловкая охотница, владеющая луками и кинжалами.

Вдвоем персонажи положат начало "банку" героев, в котором постепенно накопится шесть профессионалов: уже упомянутые воин и

охотница, друидесса, волшебник, полурослик и инженер. Перед каждой следующей миссией можно выбрать и вооружить наиболее подходящего для задания персонажа. Неизвестно, где во время выполнения миссии околачиваются остальные, но после прохождения очередного эпизода они вновь смиренно лежат в героическом активе.

На каждом уровне в темных углах запрятаны мешочки с золотом

и драгоценные камни. Все это не просто так: набрав золотишка, можно купить персонажу (вернее, каждому из персонажей) новое оружие, щиты, броню и флакончики с лечебным зельем. Многие западные обозреватели называют игру ролевой только из-за наличия разных персонажей и организованного процесса покупки снаряжения... Тогда как на самом деле Enclave — это рафинированный бо-



▲ Тактика этого чудовища по имени Ватар очень предсказуема: затоптал ногами да сверху огненным шаром приложил.



▲ Орки в игре дерутся довольно однообразно, но очень эффективно. Против палицы может не сработать даже неплохой щит.

размахивать мечом в двух-трех направлениях, иногда прикрывая щитом свой могучий торс. Маги однообразно швыряются заклинаниями и ждут в темном уголке, пока не восстановится магический заряд, и так далее.

Так же просто поступают и враги — орки, скелеты и прочие твари. Больше всего они любят, толкаясь и суетясь, бездумно долбить по герою каким-нибудь боевым молотом. Если противников много, то они стараются не лезть на рожон сразу, а стремятся окружить и атаковать с разных сторон. Лучники вынимают кинжал только в крайнем случае, стараясь по возможности расстреливать персонажа издали и отбегать в случае грозящей опасности. Маги также обожают атаковать с дальних дистанций. Когда вражеская колдунья начинает сыпать болезненными заклинаниями, тут и рыцарю придется прятаться за ящиком, судорожно глотать содержимое флакончиков, доставать из-за пазухи арбалет и осторожно целиться, все время ожидая очередного магического заряда в физиономию.

За непробиваемость ящика можно не беспокоиться — физика в игре практически полностью отсутствует. Если некоторые окна еще можно выбить выстрелом из арбалета, то раскурочить даже простую бочку здесь нереально. Подсвечники на столе несдвигаемы, бутылки обладают неслыханной прочностью. Пусть кровиха хлещет ведрами, отрубить даже самую незначительную конечность врагу в Enclave невозможно — вообще неслыханное дело в данном жанре! Вспомним Severance и грустно вздохнем о несбывшемся. Ожидать хорошей физической модели от приставочного проекта глупо, но такой примитив все равно огорчает и отбирает у игры как минимум один рейтинговый балл.

Со скриптовыми событиями дело обстоит, напротив, просто замечательно — чтобы немного сгладить впечатление от "монолитности" окружающего мира, разработчики не поскупились на красивые взрывы стен, рушащиеся мосты, катящиеся

прямо на вас гигантские каменные шары (где их только не было!) и другие приятные события.

Консольность — это, конечно, диагноз, но в нашем случае далеко не смертельный. Просто так взять и сохраниться здесь вам никто не даст — надо дойти до специального "чек-пойнта", который позволит после смерти мгновенно ожить в этом месте без появления на экране сакральной надписи "Game Over". Если до встречи с такой "точкой записи" нужно действовать осторожно и таиться по углам, то после надписи на экране "Checkpoint activated" можно переть по уровню словно танк — все равно настоящей смерти тут уже не будет. Все эти завороты выглядят странно ("Консоль — дело тонкое, Петруха!"), но самое смешное состоит в том, что в изначальной приставочной версии Enclave даже таким образом сохраниться было нельзя.

Управление в игре удобно и легко перенастраивается. К слову, в Xbox-версии не было ни того, ни другого — после двух часов игры с фиксированной расстановкой команд на геймпаде у приставочников начинался геморрой больших пальцев рук. Приставочники сильно ругались. А мы, как видите, остались в большом выигрыше.

Когда умолкнут скаарджи...

Приготовьтесь, сейчас будет смелое заявление. Приготовились? Заявляю: графика в Enclave лучше, чем в Unreal II. Фигурка каждого персонажа — маленькое произведение искусства. В героях и их врагах — огромное количество полигонов, они обтянуты сверхчеткими текстурами, на моделях видны мельчайшие детали одежды и оружия — и так далее, и так далее. Все это бьет сразу и наповал. У местного торговца видны даже полигональные жировые складки на загривке — это ли не мастер-класс?

Одеть людей в квадратные скафандры и заполнить кадры космическими взрывами и ураганными залпами — на это большого ума не нужно. А пусть Legend попробует сделать как здесь, в Enclave. Пусть



▲ Один из самых одиозных монстров в игре легко побеждается с помощью ледяной сабли. "Остынь, товарищ!"

они попытаются изобразить естественно выглядящие волосы и татуировку на плече рыцаря, заворачивающие анатомические подробности телес Мордессы и девушки-друида. Никогда им не сотворить таких легионеров и потертых доспехов. Никогда им не повторить такой же закат...

Каждый уровень в игре — это настоящий шедевр дизайнерской мысли. Будь то подземные пещеры, где от раскаленной лавы светятся стены, или мрачные замки с каменными крестами и потайными ходами, античные портики, подводные дома, адская обитель демона — все выполнено на высочайшем уровне. Прибавьте к этому мелкие детали вроде падающих листьев, яркие взрывы и отменное небо — и в итоге получится нечто совершенно умопомрачительное. Последние графические технологии постепенно становятся эталоном — многие стены покрыты мелкими неровностями в лучших традициях рельефного текстурирования, вода (с виду — шейдерная) просто бесподобна. Немного хуже дело обстоит с освещением — почти повсеместно в игре вместо живых теней используются банальные теневые карты.

Особое внимание стоит обратить и на качественный трехмерный звук, который здесь прекрасно работает, в отличие от того же Unreal II. Рыв орков и вопли гоблинов порой сливаются в один протяжный вой, но в общей какофонии вы всегда отличите один от другого. Отлично выполнены звуки окружающей среды и музыка, которая, опять же, в оригинале на Xbox звучала намного хуже.

Жить будет

Что может быть лучше, чем пробежаться еще раз по знакомому красивому подземелью, раздавая дроздов скелетам и темным магам? В Enclave все пройденные уровни доступны для повторного прохож-

дения. Как можно удержаться от того, чтобы не проверить, насколько эффективно действует охотница там, где с трудом прорубился рыцарь? Как оторваться от созерцания местного заката и не восторгаться безупречной анимацией монстров? Игра, безусловно, удалась. Пусть здесь нет таких теней, как в Severance, знатного боя и комбо, как в Rune, и фехтовальной системы из Die by the Sword, но Enclave вышел игрой вполне себе живой и непосредственной. При отсутствии на горизонте каких бы то ни было конкурентов ему можно простить мелкие недоработки по части физики и боевой системы и смело номинировать в "экшены года" с выдачей специального приза "за поддержание веры в существование жанра на PC". ■

Дождались?

Одним понравится атмосферность и графика, других оттолкнет примитивная боевка и невозможность разбивать бочки. Однако на сегодняшнем безрыбье Enclave — лучшее, что у нас есть.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

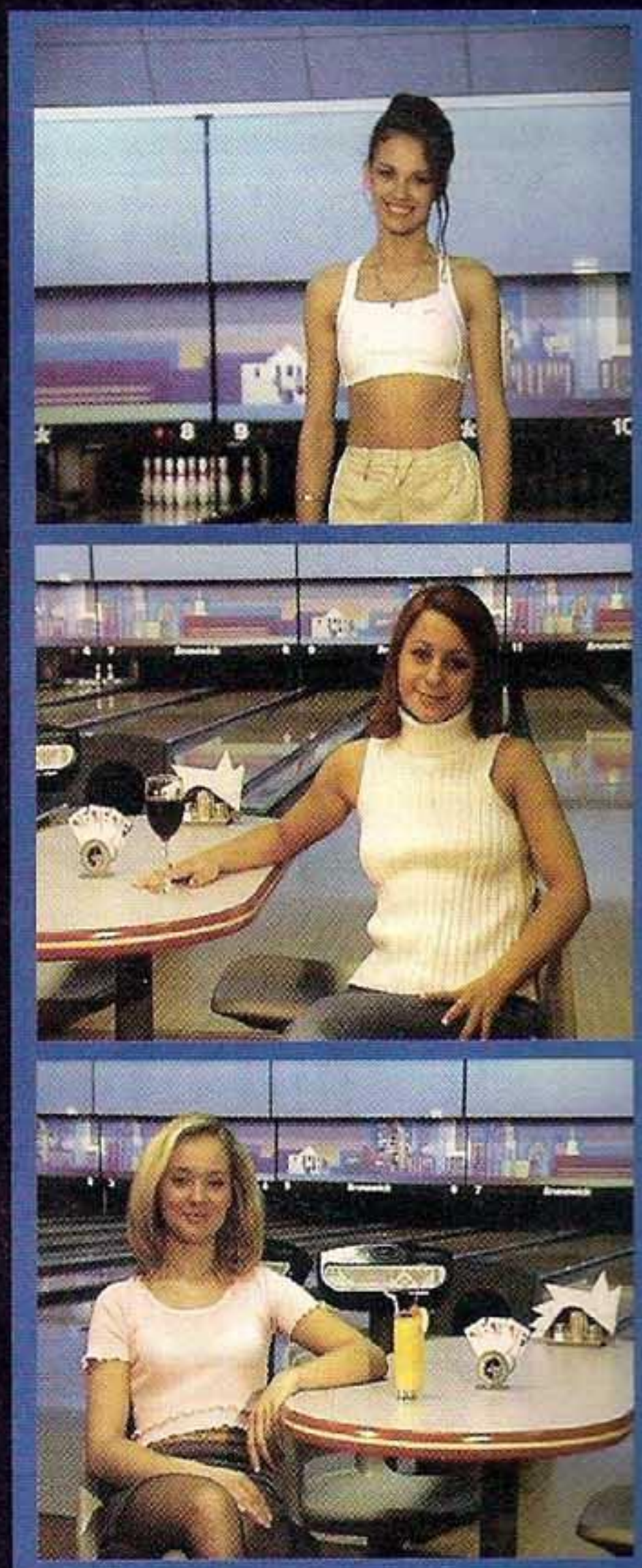
Рейтинг "Маниа" **8.5**



▲ Остроухие обитатели Анклава придерживаются свободных взглядов в отношении официальной одежды.

Рангеву с Незнакомкой

Сладкая жизнь



Experience Entertainment Software

POSTAL 2

Илья "Orange" Виктор (orange@igromania.ru)

*А за окнами гадкие люди
И от этого на улицах гадко.
Веня Д'ркин*

Я живу в мерзком городишке в самой заднице этой чертовой Аризоны. Не знаю, какому умнику пришло в голову назвать эту дыру Раем. Я ненавижу свой чертов грязный фургон, своих чертовых соседей, своего слабоумного президента (техасская обезьяна!) и всех этих чертовых сенаторов (а в особенности старого ханжу Джо Либермана). Ненавижу черных, голубых, зеленых, забастовщиков, антиглобалистов и прочих сосунков. Ненавижу чертовых бизнесменов, священников, разносчиков пиццы, фермеров, пролетариев, животных (а особенно кошек) и свою работу. Я неудачник, я работаю в чертовой мегакорпорации RWC, занимающейся разработкой компьютерных игр. Сегодня наш офис пикетируют отморозки из какой-то чертовой благотворительной организации. Они требуют запрета нашей продукции. Ненавижу!!!

Real Sims

Не слушайте жалких пуритан, называющих слащавую попку по

Жанр:	Симулятор маньяка
Издатель:	Whiptail Interactive
Разработчик:	Running With Scissors
Похожесть:	Postal, Redneck Rampage
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.gopostal.com

имени The Sims симулятором жизни. Плюньте в лицо тем недалеким личностям, которые считают Grand Theft Auto III кровавой и жестокой игрой. Перед вами, господа, первый и единственный симулятор реальной жизни уставшего от нее индивидуума. Идеальный способ релаксации после трудного дня, проведенного в пробках, очередях или общественном транспорте.

В принципе, игровой процесс можно назвать совершенно невинным и добрым, всю игру можно пройти без единой жертвы среди мирного населения. Сюжет Postal 2 построен на выполнении цепочки самых обычных будничных действий, как то: сходить в банк, купить молока, проголосовать на выборах, сру-

бить к Рождеству елку... Выполнение этих нехитрых заданий обеспечивает открытие доступа к новым районам города. Такой вот нехитрый 3D экшен...

С другой стороны, все эти безобидные миссии реализованы так, чтобы вызвать у игрока максимум раздражения. Скажем, приходите вы в церковь дабы замолить свои мелкие грешки, а в исповедальню уже стоит очередь из пары десятков проклятых обывателей. Попробуйте влезть без очереди — вас не слишком вежливо пошлют. Просить? Ждать? Биться головой об стену? Нет! Единственный правильный вариант — расстегнуть ширинку и нежно оросить впереди стоящих известным продуктом человеческой физи-

ологии. Можно, конечно, впасть в ярость и скосить всю очередь, простите за каламбур, очередью из MP5, но тогда вы будете вынуждены отправить в лучший мир и святого отца, тем самым лишив себя индulgенции.

Игра разделена на главы, по числу дней недели. Рай (Paradise) — это то место, где обыватели сходят с ума. И самый сумасшедший из всех — это, безусловно, наш главный герой. Чем ближе к воскресенью, тем больше происходящее напоминает параноидальный кислотный бред. Вот, скажем, идете вы сдавать книгу в библиотеку и наблюдаете демонстрацию гринписовцев с лозунгами "сжечь книгу — спас дерево". Далее эти граждане поджигают библиотеку и добивают выживших любителей чтения. По ходу дела выясняется, что оной воспитательной процедурой руководит народный любимец Осам бен Ладен, за которого впоследствии вы еще сможете проголосовать на выборах...

Другой милейший эпизод — сбор



▲ Если вы думаете, что на этом скриншоте много крови, — вы заблуждаетесь. По меркам игры здесь ее самый минимум!



▲ Святой отец, зачем вам такая огромная пушка? Лучше отдайте ее мне.



▲ Тяжелые будни полиции: потерял голову.



▲ Тяжелые будни полиции - 2: сгорел на работе.

подписей с целью заставить конгрессменов играть в кровавые игры. Банально ходим по городу, обращаясь к обывателям с мирной просьбой: "Извините, вы не подпишите это заявление?". Не беда, что на вежливый отказ наш мрачный альтер-эго произносит коронное "F**k you!", а ближе к концу миссии требование звучит как "Подпиши это дерьмо, или я приду к тебе домой и убью твою собаку!" или "Если ты не подпишешь, я вырежу всю твою семью!" — необходимые восемь подписей мы соберем и спокойно отправимся в следующий день...

Вся игра насыщена тончайшим, хотя местами и несколько грубым юмором. Чего стоит хотя бы молоко "Джихад", моджахеды, перестроившие местный костел в мечеть, или банда тарантиновских фермеров-садомазохистов, надругавшихся над главным героем на шоколадной фабрике. Весь этот бред отлично вкраплен в тело кровавого экшена и действует крайне угнетающе.

Ода полит-корректности

Вопиющая аморальность, аполитичность и антисоциальность данного продукта бросается в глаза с самого начала. Классика жанра вроде той же GTA3 или вконец ополсевшего Carmageddon отправляется нервно курить на задворки индустрии. Postal 2 уже почти запретили в США — разумеется, из-за исламских экстремистов в роли положительных героев и... ммм... так уж и быть — афроамериканцев — в роли жертв массового геноцида. Запретили в Нидерландах — за издевательства над сексуальными меньшинствами. За превышенный уровень насилия хотели даже запретить во всем Евросоюзе!

Впрочем, может, и не зря. Магазины в городе Paradise всенепременно принадлежат гражданам с Ближнего Востока, китайский ресто-

ран совмещен с зоомагазином и производит свои хитрые кушанья из покойных обитателей последнего, а все священники — гомосексуалисты (явный намек на прошлогодние скандалы в Ватикане). Ну кто такое потерпит? Другой интересный факт — нелюбовь местного населения к национальным меньшинствам. Например, давая пинка негру, вы подаете дурной пример окружающим, и в результате за несчастным начинают гоняться полгорода.

Игроку дозволено практически все. Убивать все живое самыми изощренными способами, вплоть до отрубания головы штыковой лопатой. Мочиться на все движимое и недвижимое (нельзя не отметить, что процесс мочеиспускания составляет 50% геймплея), расстреливать негров, священников и полицейских, отлавливать бродячих кошек и грубо насаживать несчастных на ствол оружия...

Трэш-терапия

Нельзя не отметить, что местное население ведет себя несколько неоднозначно. С одной стороны, все прекрасно: если расстегнуть штаны перед полицейским, он скажет нечто вроде: "Гражданин! Немедленно наденьте штаны, или я приму меры!". Простые обыватели выпалят что-нибудь в духе: "Эй, чувак, убери свой болт!" или "Не впечатляет". Щепетильные же барышни разбегутся со страшным визгом — и так далее и тому подобное.

С другой стороны, граждане относятся к валяющимся на улицах трупам и лужам крови как к неотъемлемой части местного ландшафта. Некоторые непринужденно пинают жмуриков, а с сотрудниками компании RWC можно даже поиграть в футбол отрубленными головами. Между прочим, сами разработчики, представленные в игре, являются чуть ли не единственными "вменяемыми" персонажами — на все ваши сомни-

тельные с точки зрения гуманизма действия они реагируют одобрительными возгласами, прыгают и хлопают в ладоши. Бред? Безусловно!

Отдельная песня — оружие. По нынешним стандартам трехмерных экшенов его не так много, но малое количество с лихвой компенсируется оригинальностью. Хрестоматийный шотган, MP5 с глушителем из живой кошки и армейская базака соседствуют с дворницкой лопатой, канцелярскими ножницами и коровьей головой. Оружие настоящего маньяка — канистра с бензином и спички, либо коктейль Молотова с портретом одноименного наркома иностранных дел.

Город разделен на уровни-районы. По мере выполнения заданий открываются новые локации и изменяются старые. Отрадно, что зачищенные районы через некоторое время заселяются новыми жертвами. Нелинейности как таковой нет, но практически любую миссию можно выполнить несколькими способами и в произвольном порядке. Скажем, вместо того, чтобы выстаивать очередь в кассу банка, можно этот банк ограбить, а, например, молоко из магазина банально украсть. Убийство сюжетного персонажа, как ни странно, также приводит к успешному завершению миссии.

По мере прохождения игры в городе появляются несколько типов агрессивно настроенных личностей — забастовщики, гринписовцы и злые фермеры. Террористы-смертники, полиция и национальная гвардия — ребята посерьезней: автоматы и гранатометы, динамитные шашки плюс мечта террористов умереть за Аллаха, прихватив с собой побольше неверных, — все это здорово осложняет процесс бесшабашного маньячества.

Печки и почень

От хорошего позвольте перейти к плохому, а именно — графике. Мо-

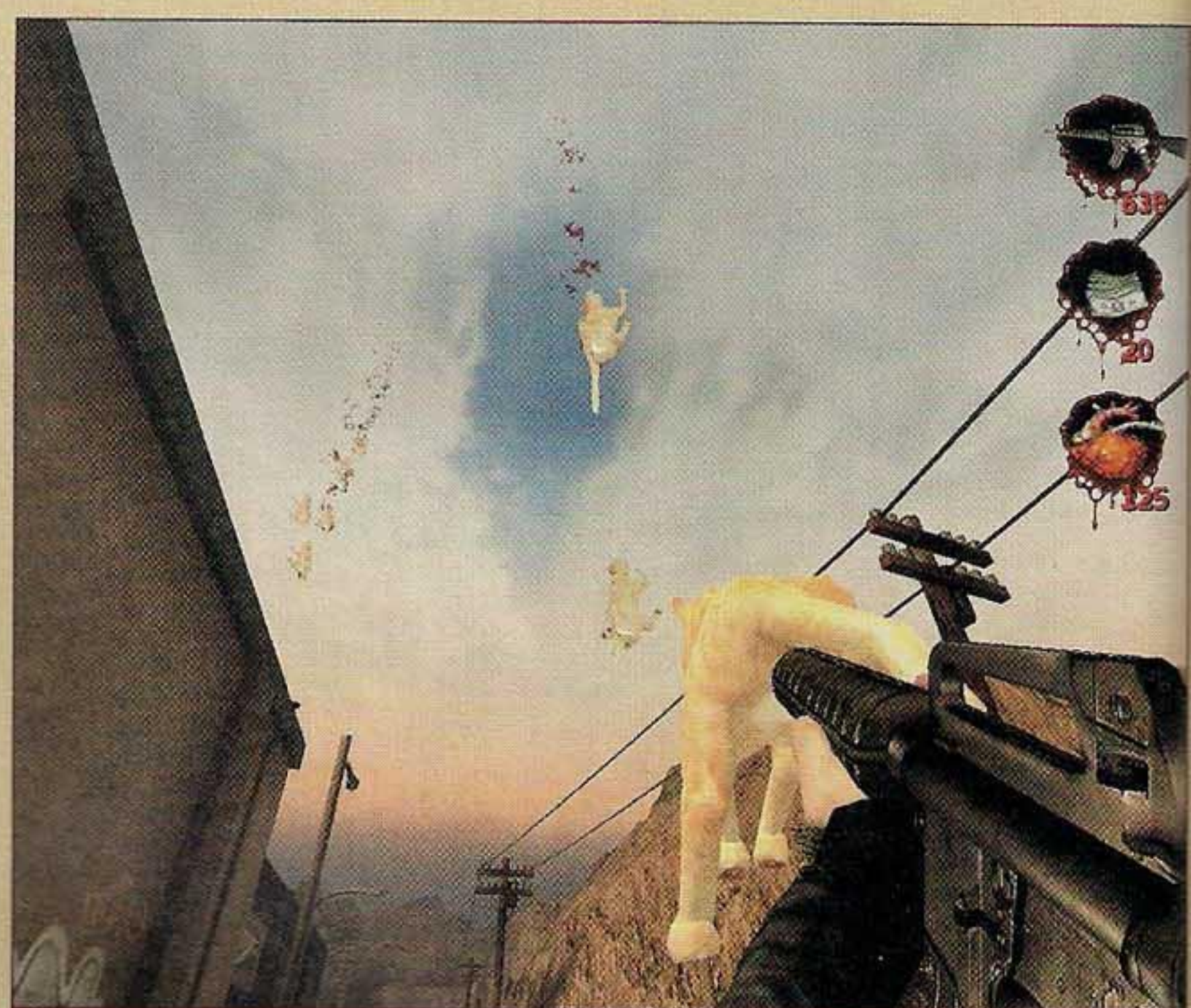
жет, я чего-то не понимаю в этой жизни, но зачем разработчикам понадобился высокотехнологичный движок Unreal Warfare, мне категорически неясно. Для игры с подобной графикой вполне хватило бы первого LithTech. Размытые текстуры, примитивная архитектура, отнюдь не высокая детализация, неразумительные мутные взрывы, ошетилившиеся немногочисленными полигонами модели персонажей, плохонькие спрайты, отвечающие за отображение крови, и это — при неоправданно высоких системных требованиях. На вполне приличной по современным меркам машине приходится играть практически с минимальными настройками, а будучи запущенной в высоком разрешении и с максимальной детализацией, игра заставляет биться в агонии даже самые мощные системы. Postal 2 настойчиво требует огромное количество быстрой оперативной памяти, и если вы не являетесь счастливым обладателем гигабайта DDR-RAM, будьте добры приготовиться к пятиминутным загрузкам уровней.

Дизайнеров уровней, расставляющих по картам однотипные домики с минимумом одинаковой мебели, я бы увольнял без выходного пособия. Моделлерам за клонированных персонажей с полигональными "швами" между конечностями надо бы объявить выговор с занесением. А художников, изобразивших такие примитивные взрывы, можно сразу отправлять на урановые рудники. Такое впечатление, что разработчики, уделив массу внимания сюжету и идеологии, просто-напросто махнули рукой на техническую сторону.

Зато что действительно радует, так это игровая физика. Трупы и некоторые предметы можно пинать, крушить, ломать и всячески портить. Двери — открывать пинком или добрым ракетным залпом. Если помочь, простите, на потолок — с него будет очень реалистично капать;



▲ Увидав "дубликат бесценного груза" в раскрытой ширинке главгероя, гражданин заработал расстройство желудка.



▲ Редчайшее природное явление — котопад.

при желании можно даже угодить собственной струей себе же в рот.

Картину немного портит низкая интерактивность окружения. Разрушению поддаются только отдельные предметы, причем в этом нет ни малейшей закономерности. Непонятно, почему один телевизор можно

взорвать, а другой вытесан из железного дерева? Почему можно безнаказанно мочиться на высоковольтные провода? Почему разбитая лампа продолжает светить как ни в чем не бывало? Таких вопросов можно задать великое множество и ехидно намек-

нуть, что подобных нелепостей не встречалось даже в играх пяти-шестилетней давности.

В то же время нельзя сказать ничего плохого об озвучке. Отличные фоновые звуки, разнообразная и очень естественная речь персонажей, всенепременная матерная ругань в лучших традициях задворков Гарлема. В клубе играет вполне приличное техно, армия спасения шагает под бодрый марш, а в мечети поет мулла. Герой непременно комментирует хриплым голосом каждое свое действие, при этом вовсе не стесняясь в выражениях.

Теперь о том, что таки было вымарано беспощадной цензурой или пало жертвой чьей-то невовремя проснувшейся совести. Весьма интересные и пикантные моменты, обещанные в многочисленных интервью, были немилосердно вырезаны из релиза. Например, в Postal 2 нет никаких намеков на обещанные... половые контакты с трупами. Они же, трупы, никак не желают превращаться в сочные ошметки после доброго залпа из ракетницы. Игровой мир населен только лицами от двадцати до сорока лет, так что убивать детей и стариков нам не придется. То же касается и инвалидов, хотя в одном эпизоде мелькает ехидный чернокожий карлик. Слоны в игре присутствуют, в количестве ажно трех штук, но начинить их динамитом не получится по причине отсутствия такового... В общем, большой минус к "оправданности ожиданий".

† † †

Postal 2, безусловно, — явление. Событий подобного масштаба на игровом

рынке не случалось уже давно. Несмотря на устаревшую графику и простоватый дизайн, проект выезжает за счет своей антисоциальной идеологии и крайне выгодно смотрится на фоне многочисленных занудных проамериканских экшенов. Идеальный способ хотя бы виртуально оторваться на тех, кто раздражает вас изо дня в день.

P.S. В настоящее время над локализацией игры трудится отечественная контора "Акелла", и к моменту выхода этого номера уже всю будет продаваться официальная русская версия. Остается только догадываться, как ребята переведут смачную многоэтажную ругань главного героя...

Интересные факты

— Компания Running With Scissors стала популярна благодаря скандалу известной первой части Postal, вышедшей в далеком 1997 году и представлявшей собой циничную двухмерную аркаду. Цель игры была примерно та же, что и сейчас, — уничтожение мирных жителей самыми жестокими способами.

— У главного героя нет имени. Его называют Postal Dude. Ему тридцать лет, он живет с женой в ржавом фургоне и работает... в компании Running With Scissors.

— Название игры не имеет никакого отношения к почте. Оно происходит от идиоматического выражения "to go postal", что означает сумасшествие или помешательство.

— Первого апреля сего года разработчики Postal 2 распространили слух о том, что проект закрыт, а все люди, работавшие над ним, приговорены американским правительством к 100 годам строгого режима и штрафам в размере 500 миллионов долларов с каждого.

— Уставший от кровавой бани игрок по нажатию волшебной кнопки Suicide может засунуть в рот своему персонажу осколочную гранату и выдернуть чеку.

— Голландские гомосексуалисты первыми потребовали запрещения Postal 2 только из-за того, что среди жертв встречаются представители сексуальных

меньшинств. По словам главного гея страны Хенка Крола, любой гомофоб может "беспрепятственно нарушать закон о дискриминации по признаку сексуальной ориентации, не отходя от компьютера". Бред, конечно, но слабохарактерный голландский парламент с этим согласился.

— Разработчики честно заявляют, что их игры категорически не рекомендуются детям, женщинам и политикам.

— Postal 2 — первая игра, получившая рейтинг Intense Violence, что означает "Абсолютная жестокость". Продажа игры лицам до 18 лет категорически запрещена.

— В России игра продается в доступной каждому jewel-коробке, и ни о каких ограничениях речи не идет.



Дождались?

Самая скандальная, кровавая, жестокая, циничная и неpolitкорректная игра за всю историю индустрии. Ночной кошмар сенатора Либермана и откровенный глум над американской действительностью.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 6.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 9.0
Новизна	●●●●●●●●●● 10.0

Рейтинг "Мани" 8.5

ГЕГЕМОНИЯ

- Трехмерная глобальная космическая стратегия в реальном времени
- Три противоборствующие расы
- Разветвленное древо технологий (более 200 открытий)
- Более 40 видов космических кораблей
- Многопользовательский режим для 8 игроков по локальной сети или через Интернет



BLOOD RAYNE

Вволю поиграв с "нуаром", контора Terminal Reality, ответственная за появление Nocturne, самого "черного" action в истории индустрии, продолжает экспериментировать со стилями. Наш сегодняшний пациент не имеет ничего общего с мистером Стрейнджером, черными плащами и Хэмфри Богартом. BloodRayne — идеальный, грамотно выстроенный и с любовью выпестованный трэш. В лучшем смысле этого слова.

Этот трэш у нас песней зовется

Когда культовая киностудия Troma снимала свои теперь уже классические шедевры "Токсичный мститель" (Toxic avenger, 1985) и "Тромео и Джульетта" (Tromeo and Juliet, 1996) — они просто валяли дурака, откровенно стебаясь над политкорректностью. Спустя почти десять лет с момента выхода "Токсичного мстителя" Квентин Тарантино, обладатель "Оскара" и "Золотой ветви" Каннского фестиваля, во всеуслышание признается в любви к Troma и ее фильмам. Сегодня трэш не просто в моде — он превратился в мейнстрим. Крупные киностудии подписывают под экранизацию Resident Evil такие суммы, на которые кудесники из Troma смогли бы снять еще десяток-другой культовых лент.

BloodRayne появилась на стыке "больших денег" и откровенного трэшака. Представьте, что Ллойд Кауфману (хозяину и автору всех нетленок Troma) вдруг доверили бюджет "Людей Икс 2". Так вот, что-то похожее произошло и в нашем случае. Чувствуется, что парни из Terminal Reality прилежно выполняли домашнее задание — и перед тем, как засесть за создание своего опуса, отсмотрели всю трэшевую классику последних десяти лет.

BloodRayne — это, конечно, не шалости независимой "Тромы". Находясь под строгим надзором издателя Majesco, разработчики выпустили продукт, с коммерческой точ-

ки зрения продуманный до каждой мелочи. Следуя неизблемой формуле "секс + насилие = никакой политкорректности", они умудрились создать самый аутентичный трэш в истории игроиндустрии, привив своему проекту все плюсы (равно как и минусы) экранных прототипов.

Результат превзошел все ожидания, и BloodRayne подмял под себя большую часть западной прессы, которая была сражена наповал — видимо, невиданной физикой молочных желез главгероини. Что характерно — первыми цитатами в разделе "press" на официальном сайте игры стоят выдержки из... мужских журналов. Англоязычные Maxim, FHM и даже Playboy открыто признаются в любви к BloodRayne. Нам же с вами предстоит разложить игру на самые что ни на есть составные части и выяснить, так ли она хороша, как кажется на первый взгляд. Добро пожаловать на наш операционный стол, мисс Рейн!

Она трясется!

Начать все же хочется за здоровье. Первые кадры игры заставляют любого трэшефила натурально подпрыгивать на месте от удовольствия — такого концентрированного и продуманного с маркетинговой точки зрения маразма индустрия не видела давно. Итак, для тех, кто еще не в курсе, краткий экскурс в игровую атмосферу. Главная героиня BloodRayne — модельных пропорций девушка, наряженная в черную кожу и крепко стоящая на высоченных каблуках. Она — тайный агент некоего Brimstone Society и, по совместительству, наполовину вампир, рожденная в результате неуставных отношений матери-человека и папы-вампира.

События игры происходят в 36-38 годах двадцатого века. Нацисты в очередной раз балуются с оккульт-

Жанр:	Action
Издатель:	Majesco
Разработчик:	Terminal Reality
Похожесть:	Soul Reaver, Tomb Raider
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 2,56Hz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.BloodRayne.com



▲ Наша девочка разъярилась — режим "blood rage" в действии.

ными науками, искренне надеясь с их помощью выиграть Вторую Мировую (сладкий привет Индиане Джонсу), и остановить их, видимо, может только красавица-вампири в черном латексе. По ходу пьесы к фашистам присоединяются зомби, демоны, мутанты, оборотни и разнообразные членистоногие. Если у вас вдруг еще не сформировалась в голове картинка — взгляните на выразительные скриншоты. Плейбоевская красота с клыками и двумя лезвиями на руках рубит в мелкий салат фашистов и зомби, пополняя жизненные силы старым вампирским способом. Начинаете понимать, о чем я?

Секс и насилие — два главных движущих локомотива современной индустрии развлечений, срабатывают безотказно. Рейтинг "Mature" (только для лиц старше восемнадцати лет) здорово развязал кудесникам из Terminal Reality руки.

Как и в случае со свежерецензированным *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*, зашкаливающая харизма главной героини служит у авторов идеальной наживкой, моментально заглатываемой потребителями. Рейн протяжно стонет (да так, что Лара Крофт надевает ползунки и забивается в угол), сквернословит ("что за на...?" — типичная реакция нашей любимицы на появление очередного монстра), комментирует происходящее ("кажется, ты кое-что потерял," — меланхолично изрекает она, глядя на наци, удирающего на единственной оставшейся после жесткой ампутации ноге) и просто бесподобно выглядит.

От нее не отстают и вторая героиня — вампириша-наставница, щеголяющая с глубоким, как Марианская впадина, декольте и в чулках с подвязками. Такая нынче униформа у тайных борцов с фашизмом... И, конечно, *грудь*. Этой важнейшей части тела отведена в *BloodRayne* особая роль. Все без исключения женские персонажи наделены от природы (роль которой в нашем

случае играют парни из Terminal Reality) внушительного размера молочными железами, которые при каждом удобном случае *вибрируют*, *трясутся*, *колышутся* и всячески привлекают к себе внимание. Вот Рейн прихлопывает на шее комара ("проклятый кровосос!") — грудь в этот момент, конечно же, *трясется*. Вот наставница, запыхавшись, вбегает в комнату — грудь, сами понимаете, *трясется*. Вот очередной босс — нацистская блондинка (все-таки непременно в белых чулках и мини-юбке, а как иначе?), заливаясь дьявольским смехом, и ее грудь... в общем, сами понимаете. Ситуация периодически доходит до полнейшего абсурда — грудь *трясется* просто так, без причины. Источник этих колебаний, остается, видимо, за рамками цензуры.

Байкерши в городе зомби

С насилием в *BloodRayne* дела обстоят не хуже, чем с сексом. Более того, если последний носит скорее декоративно-прикладной характер, то оторванные конечности, снесенные головы и реки крови — неотъемлемая часть геймплея. Я бы даже сказал, насилие — главная местная достопримечательность.

Арсенал умерщвления непокорных супостатов широк как нигде. В наличии имеются тридцать три вида всевозможных пушек (от шмайсера и дробовика до базуки). И не забывайте про смертоносные лезвия, которыми Рейн орудует с изощренностью дипломированного хирурга. Легкий пасс — и правая рука незадачливого фашиста описывает замысловатую дугу, фонтанируя литрами известной алой жидкости.

Первая же битва, в которой вам доведется побывать, стоит всех вампирских игр вместе взятых. Рейн сеет ужас и панику, грациозно обвивает ногами несчастного прихвостня Вермахта и, не обращая внимания на его вопли, прокусывает



▲ Прелести рейтинга Mature: "долгий поцелуй на ночь" с ненавязчивыми некрофильскими мотивами.



▲ Это будет последний засос в его жизни.

сонную артерию. Отныне тушка жертвы превращается в живой щит, и в дело вступают пистолеты. Наконец, наци холодным трупом валится на землю, а наша красотка неостановимой мясорубкой врывается в толпу врагов. Происходящее в этот момент на экране не в состоянии передать даже самый живописный скриншот. Кто-то получает заточенным каблуком в голову, кто-то отделяется безболезненной декапитацией. Самые несчастные фашисты в буквальном смысле шинкуются в капусту. Конечности, головы и внутренности кровавым гуляшом остаются лежать на полу.

Ближе к концу уровень становится похож на скотобойню, а стены и пол окрашиваются в четкий темно-красный цвет. Нетрудно представить себе, что происходит, когда подобные схватки подкрепляются бодрими залпами из дробовиков и винтовок.

Но и это еще не все. Добавьте сюда ничем не ограниченный (!) слото — и наслаждайтесь этими вудуистскими плясками в замедленной съемке. Плюс ко всему, у Рейн присутствует так называемый "индика-

тор бешенства", который пополняется после каждого эффектного убийства. Уложив десяток-другой недругов, вы получаете заветную возможность активировать режим "blood rage", после чего на экране начинается происходить какой-то запредельный садистский сюр, достойный кисти профессиональных художников-сатанистов.

Также Рейн обладает двумя режимами зрения. Это непонятно зачем прикрученное "увеличение" (заботливо встроенный в игру справочник подсказывает — "для снайперских засад", что в контексте тотального ближнего боя звучит как неприкрытое издевательство) и некое подобие тепловизора Сэма Фишера из *Splinter Cell*.

Экстерьер

Графика, как, впрочем, и все остальное в *BloodRayne*, оставляет на первый взгляд сугубо положительные эмоции. Шейдерная вода, грамотное использование "бамп-мэппинга" (складки на латексе Рейн бесподобны) и очень приятные модели персонажей. Зрелище главгероини, запрыгивающей на



▲ Бешеная акробатика, двойные пистолеты и замедленное движение. "Матрица"? А то!



▲ Поверженный нацист — это не только амуниция и запасной автомат, но и два-три литра вкусной арийской крови.

полуразложившегося, с ввалившимися глазами, зомби и со стоном врывающейся в его склизкую шею — не для слабых желудком. Действительно мерзко.

Попривыкнув, впрочем, начинаешь обращать внимание на более прозаические вещи: невнятное освещение и удивительно нехудожественный контраст одних текстур с другими. Отменно прорисованные ржавые стены лабораторий тут же соседствуют с «размытыми» развалинами замка. Наконец, тотальное отсутствие даже намека на архитектуру. Унылые однообразные подземелья, бесконечные, «под копиру» (хоть и с любовью) смоделированные кабинеты и дома, минимум деталей. И это в готической игре про фашистов! Разработчикам явно не помешало бы подольше поиграть в двухгодичной давности *Return to Castle Wolfenstein* с его витражами,

сводами и открытыми пространствами. Единственный пример более-менее человеческого дизайна — подземелье с демонами... без зазрения совести скопированное с *Half-Life*’овского Zen Dimension.

Наконец, игроки, избалованные игрой светотени и синхронизацией речи с движением губ, будут неприятно разочарованы. Персонажи методично открывают-закрывают челюсти, проговаривая отведенные им сценарием диалоги. Обидно и несколько портит атмосферу.

История болезни

Наш паталогоанатомический экскурс по телу BloodRayne подходит к сердцу игры — геймплею. И тут мы видим, что пациент родился с врожденными пороками в виде жуткого дисбаланса и банальной скудности процесса. Освоившись с различными способами мелкой нарезки

фашистов, вы обнаружите отсутствие сколько-нибудь вменяемой боевой системы — никаких намеков на «страйки», комбо же попросту забыли прикрутить.

В результате процесс уничтожения врагов сводится к попеременному нажатию левой (лезвия) и правой (оружие) кнопок мыши. Мы же не в *Diablo* играем, уважаемые! Тьюторил, впрочем, утверждает, что комбо есть. Под ними подразумевается методичное нажатие атаки после завершения очередного удара. Резанули лезвием — нажмите еще раз, и Рейн выполнит замысловатый кульбит. Еще раз — и она ударит с другого бока. И так до бесконечности. Процесс этот нам с вами неподвластен, и решать, когда ударить ногой, а когда пырнуть лезвием — нельзя, что очень огорчает. По ходу пьесы Рейн разучивает новые акробатические номера и удары, но они, как елочные игрушки из бородатого анекдота, отчего-то не радуют.

Еще больше удручает тотальный дисбаланс всего и вся. Вы мечтали о бесконечном bullet time в *Max Payne*? Забудьте, а заодно возблагодарите Remedy за строго дозированный slo-mo. Потому как, пресытившись замедленной расчлененкой, вы поймете, что сколько-нибудь равные вам по силе враги в игре попросту отсутствуют. Но это еще можно стерпеть — Рейн изначально позиционируется как существо, намного превосходящее ничтожных людшек. Гораздо хуже обстоит дело с боссами. Убить их в «нормальном» состоянии — практически нереально, а делать это в slo-mo — довольно скучно. Как результат, процесс борьбы с локальными главдадами заключается в следующем: вы

включаете замедленный режим, обходите негодяя сзади и начинаете методично лупить его по спине, изредка позевывая. С учетом отсутствия комбо — тоска смертная. Наконец, дождавшись, пока заполнится «индикатор ярости», вы включаете режим «blood rage» и за пару минут приканчиваете бедолагу. Скучно, девушки.

Наконец, BloodRayne периодически вспоминает, что она является родственницей Tomb Raider в пятом колене, заставляя нас заниматься скучнейшей акробатикой. Горной ланью летает девушка-кровосос с одного уступчика на другой, периодически срываясь вниз и вызывая у игрока исключительно тупое раздражение. Подтягивания и прочие силовые трюки отсутствуют как класс, поэтому, промахнувшись на два миллиметра, вы обрекаете себя на мучительный полет вниз. Добавьте сюда «приставочную» систему сохранений и основательно взвесьте все получившиеся «за» и «против». Нервные клетки, между прочим, не восстанавливаются.

Посторонним В.

Если не задвигать в дальний угол все недоработки, из потенциального шедевра BloodRayne превращается в игру исключительно для фанатов трэша. Оправданность ожидания объективно стоит скинуть процентов на двадцать, а цифра 90 — исключительно для преданных поклонников. Если ваше сердце замирает при виде ретроспективы Тroma, покупайте игру не раздумывая — это единственный на сегодняшний день качественный образчик жанра. Если же вы далеки от трэш-культуры, то рискуете заскучать уже на третьем-пятом уровне. ■

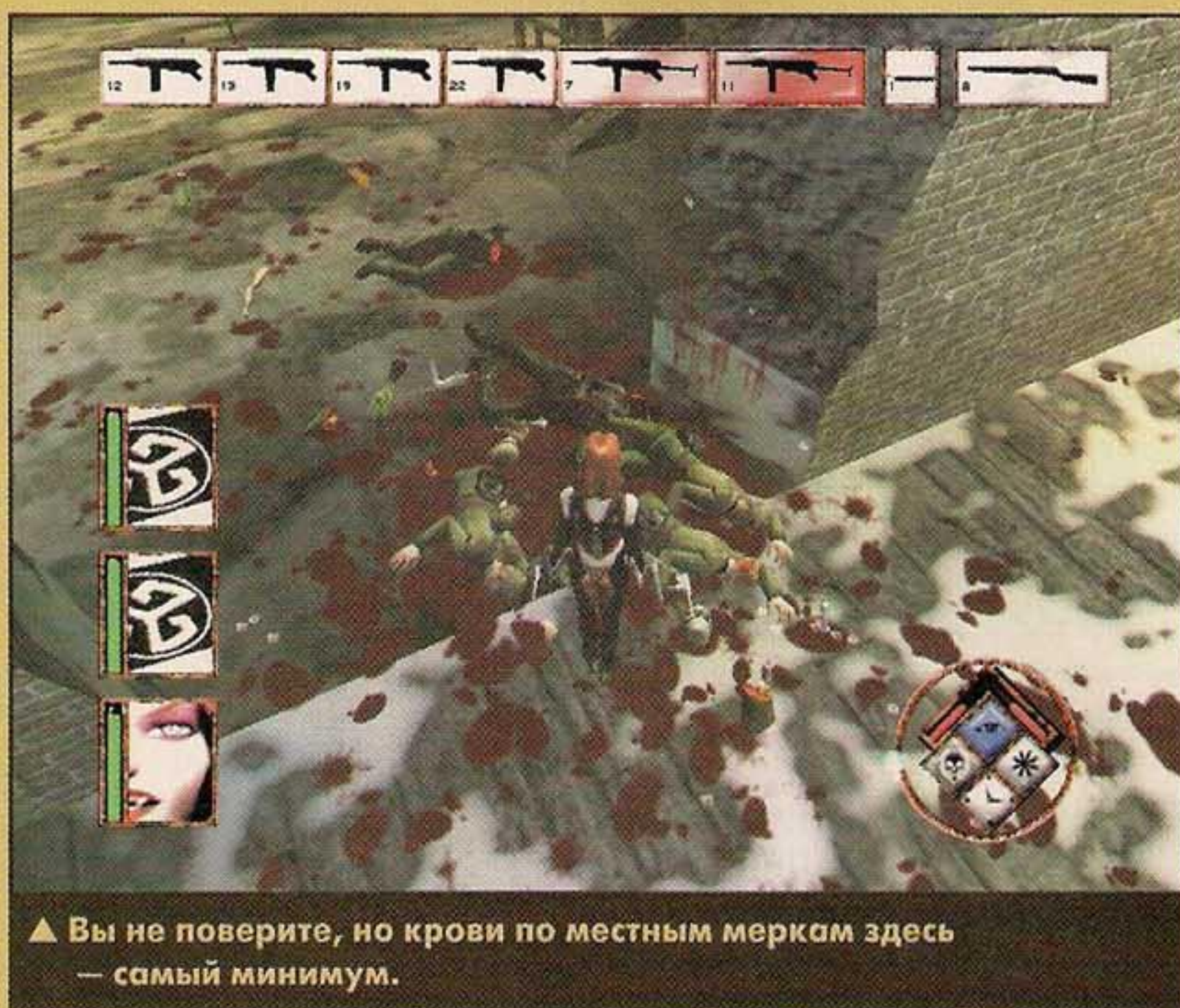
Дождались?

Уже не поппа, но еще и не постмодернизм. Самый аутентичный на сегодняшний день изотроп со всеми вытекающими плюсами и минусами.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 7.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 6.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг «Мани» 8.0



▲ Вы не поверите, но крови по местным меркам здесь — самый минимум.

STRONGHOLD CRUSADER™





Wolverine's Revenge

У человека, не знакомого с творчеством Marvel Group и Marvel Films, не читавшего комиксы X-Men, черно-белую серию Vin-di-go, цветную Magneto's Revenge, не видевшего X-Men 60th, X-Men Technicolor, Ultimate X-Men, NEW X-Men, две части тематического фильма, серию X-Men Digitally Remastered, не отличающего Логана от Росомахи, Саблезуба от Джаггернаута и профессора Ксавье от Хавьера Соланы... Так вот у этого самого человека реакция на X2: Wolverine's Revenge стремится в направлении: "Ой, Вань, гляди — какие клоуны!/Рот — хоть завязочки пришей./А до чего все размалеваны,/И рожи как у алкашей"...

Такие клоуны

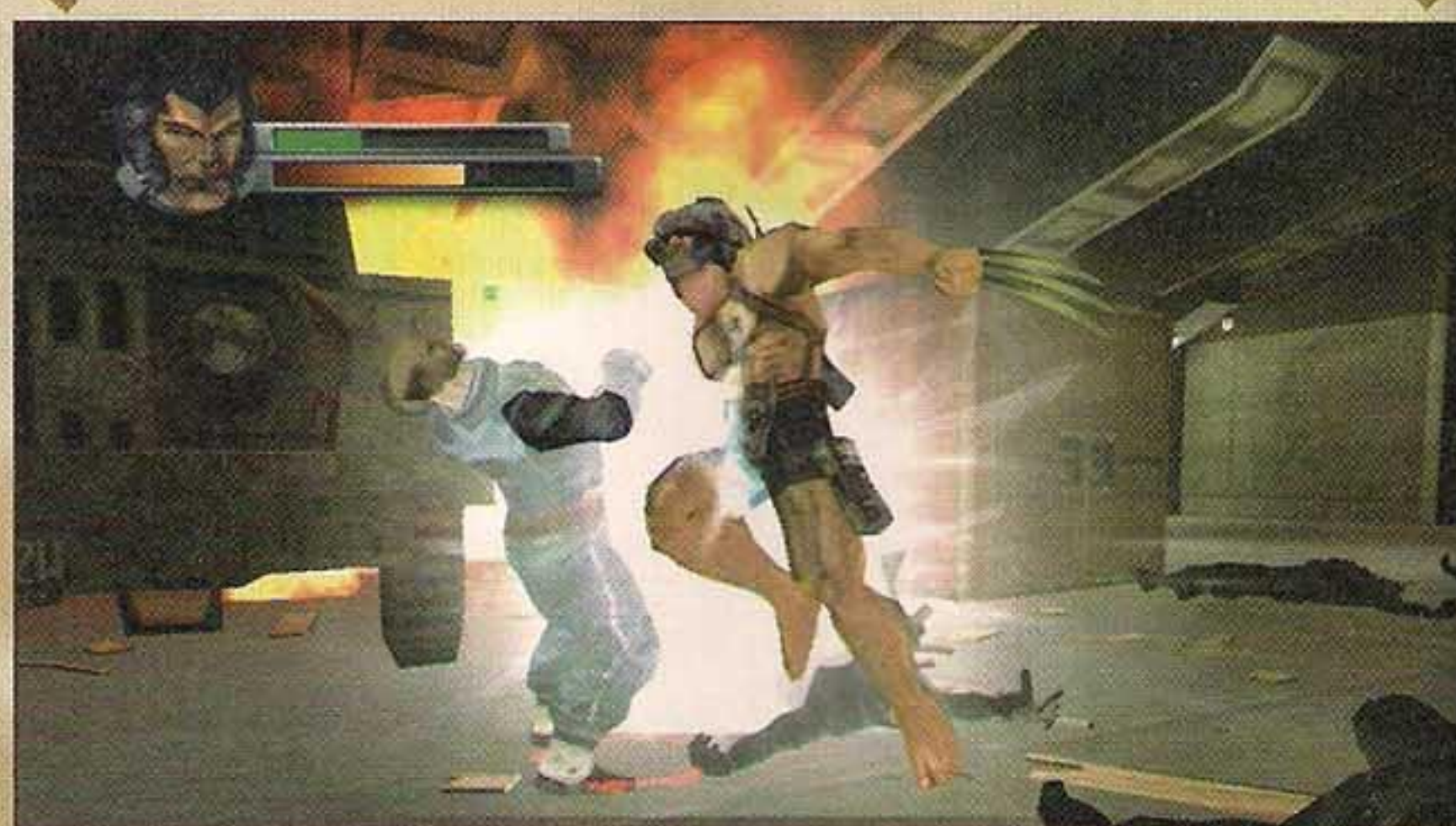
Сейчас я скажу одну крамольную вещь: если вы разбираетесь в "икс-менах" на уровне "ниже среднего", то лучше вам и не садиться за эту игру вовсе. Нет, серьезно. Ну какое вам дело до портированного с PlayStation 2 "стопроцентно приставочного" экшена о некоем волосатом субъекте с

адамантовыми когтями, который бежит вперед, крошит толпы каких-то полярников и слышит "таинственный голос" в собственной голове?..

Для всех же прочих скажу: X2 — это, пожалуй, единственный успешный тематический проект на PC... А это, согласитесь, уже немало.

Почему в качестве героя новой игры по мотивам "Людей Икс" был выбран именно Wolverine (в наших пенатах больше известный как Росомаха или Логан) — догадаться несложно. Во-первых, у него потрясающая харизма. Настороженный и недружелюбный, он идеально подходит на роль кровожадно-беспощадного убийцы. Во-вторых, Логан — почти единственный из "икс-менов", кто предпочитает жестокие рукопашные схватки всяким сомнительным лазерам-шмазерам и телепатиям. Ну и в-третьих, согласно общей канве сериала, Росомаха практически не помнит своего прошлого, а посему, если перенести действие игры в год, например, 1968-й, ни один, даже самый педантичный фа-

Жанр:	Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	GenePool Software
Похожесть:	Spiderman: The Movie
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.wolverinesrevenge.co.uk



▲ Местная игровая камера чудо как хороша, и подобные ракурсы — крайне приятная закономерность.



▲ "Плохой" мутант по кличке Саблезуб — первый, но далеко не последний босс, с которым нам придется столкнуться в игре.

нат не найдет обидных нестыковок с общей историей "Людей Икс".

Что же до конкретного сюжета, то история Wolverine's Revenge начинается в секретной лаборатории, где некие отвратительные личности проводят антигуманные опыты над людьми. Как результат подобных экспериментов, на свет появляется чудовищный мутант по кличке Росомаха. Адамантовый скелет, выдвижные когти, вживленные прямо в кисти рук, невероятная физическая сила и врожденная способность к регенерации — ну чем не лапочка? Как обычно случается в подобных ситуациях, во время первого тестирования новоявленной живой машины для убийств где-то

происходит сбой, и Росомаха, разметав немногочисленную лабораторную охрану, вырывается на свободу. Дальше начинается долгая и изнурительная гонка, награда в которой — жизнь и свобода Логана.

Пафосно? Зато стопроцентно соответствует идеологии "Людей Икс".

С многочисленными...

В течение многих часов игрового времени Логан только и делает, что бьет морды. Бьет жестоко, сильно и профессионально. Бьет красиво, стильно и зрелищно. Бьет руками, ногами и прочими частями тела. Бьет страйками и комбо, бьет во фронт или исподтишка, бьет персо-



▲ Пример правильного комбо: первый противник выведен из игры, второй обезоружен, а третий через секунду получит мощнейший удар по черепу.

только или целой толпе, бьет, бьет и бьет... Если попытаться охарактеризовать игру простым жанровым определением, то получится сложная конструкция вроде "экшен с видом от третьего лица с многочисленными стелс- и файтинг-элементами". Редкие в наших краях приставочники сказали бы проще — "beat'em up".

"Файтинг-элементы", безусловно, занимают в Wolverine's Revenge первое место. Освоившись с замысловатым игровым управлением, можно творить чудеса художественной гимнастики — совершать невероятные подкаты, хуки, биты и апперкоты. Знаменитые росомахи когти-лезвия выдвигаются по первому желанию — и то, что минуту назад выглядело как вялая потасовка, моментально превращается в жестокую бойню. Противники насаживаются на лезвия, как луковые колечки на остро заточенный шампур. Кругом кипит жестокая битва. По зрелищности шаманские пляски Логана с выставленными вперед когтями и круговыми движениями вокруг своей оси могут сравниться разве что с битвами джедаев в Jedi Outcast. Естественно, мордобитие не обходится без классических жанровых комбо и страйков.

Что особенно радует — противники вовсе не играют роли послушных мальчиков для битья и время от времени показывают весьма острые зубки. Потеряв в схватке свои слабые автоматки, супостаты моментально встают в боевые стойки и начинают демонстрировать высокий класс рукопашного боя, весьма реалистично совершая коварные выпады, ставя блоки и уклоняясь от ударов. Особенно пикантный момент: больше всего на свете недругам нравится избивать Росомаху старым добрым милицейским способом — окружив со всех сторон и повалив на землю.

Впрочем, если гады переусердствуют и несильными, но раздражающими ударами доведут Логана до не-



▲ "Классический" желто-коричневый костюм Росомахи должен определенно порадовать наиболее рьяных фанатов.

истовства, где-то внутри мутантского организма щелкнет невидимый тумблер, изображение на экране потемнеет, и включится режим неконтролируемой ярости. За те несколько секунд, что Росомаха будет находиться под действием этого своеобразного "озверина", рядом лучше не появляться — уколошит с одного удара.

Что же касается стелс-элементов, то Росомаха, конечно, не Сэм Фишер из Splinter Cell, но на кое-какие чудеса "шпионского геймплея" вполне способен. В наиболее критические моменты Логан может отлично сориентироваться на опасной местности благодаря врожденному "звериному зрению". Даже приснопамятный человек-паук со своим "паучьим чувством" — просто ребенок по сравнению с умениями нашего молодчика. Как вам, например, природный тепловизор, при помощи которого можно разглядеть остывающие вражьи следы на земле? Или обостренное чутье, позволяющее "увидеть" мины под землей, всевозможные ловушки в коридорах и даже уловить запах противника, притаившегося за углом?

При нажатии кнопки "Beast Sense" мир вокруг резко меняется, и игра из бесшабашного экшена легко превращается в выверенную и сложную головоломку. Росомаха аккуратно крадется вдоль стен, прячется за эстакадами, затаивается в тени, неслышно подкрадывается к незащищенным вражьи спиной и одним ударом сворачивает супостатские шеи.

Тут необходимо заметить, что разработчики всячески поощряют

подобную шпионскую деятельность и за каждого бесшумно умерщвленного врага награждают игрока обильными бонусными очками, необходимыми для дальнейшего развития боевых способностей нашего героя.

Деньги-деньги

Как и в случае с недавним Spiderman, ребята из Activision решили не выезжать за счет одного лишь звездного имени сериала и при разработке игры явно не скупчились на средства. Так, главных героев — про-

равданий. Редкие симпатичные моменты вроде белесой круговерти снежной бури и вполне себе реалистичных теней не слишком-то скрашивают общую унылую картину.

Зато сами персонажи — просто загляденье! Какие модели, какая грация движений, какое, наконец, внимание к деталям! Наряженные в стильные береты и мощную кирзу спецназовцы кучей налетают на одинокую фигурку Логана, отчаянно передергивают затворы автоматов, картинно занимают боевые стойки и со свирепым рыком кидаются в лобовую атаку. Проходит десять секунд, и вот происходящее уже напоминает зловещий танец с саблями, который и не снился старику Хачатуряну. Первый морпех получает мощный хук в челюсть и отлетает к стене, второй аккуратно насаживается на когти и отправляется в свободный полет, третий и четвертый подпадают под страйк, камера делает лихой поворот вокруг своей оси и демонстрирует медленно оседающие на земле тела. Честное слово — завораживает!



В итоге получается весьма забавно. С одной стороны — безостановочное месиво, ураган спецэффектов и море адреналина. С другой — если убрать из Wolverine's Revenge все признаки "икс-менства", Патрика Стюарта, Марка Хемилла и зашкаливающую харизму Росомахи, то на выходе получится весьма средненькая "ненапряжная драчка", как любят выражаться некоторые геймеры...

Впрочем, отбросив ненужный цинизм, можно смело констатировать: у Activision все-таки получилось. В меру весело, в меру сложно и в меру красиво. Недешево, но вполне сердито. ■

Дождались?

Услуга очей и любовь до гроба истинных фанатов "Людей Икс" и просто хороший мордобойный экшен для всех остальных.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Маньяков" 7.5

Богдан Агрис (bagris@igromania.ru)

Line of Sight VIETNAM

Жанр:	3D Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	nFusion Interactive
Похожесть:	Vietcong
Необходимо:	CPU 550MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.n-fusion.com/vietnam.html

В историю игровой индустрии май 2003 года рискует войти как "вьетнамский" месяц. Буквально ноздря в ноздю в свет вышло два первоклассных шутера, посвященных этой давней, но все еще не забытой войне. Один из них, **Vietcong**, отличается совершенно эпическим размахом, точностью отображения мельчайших деталей армейского быта и, похоже, серьезным намерением побороться за геймерские симпатии с таким признанным лидером жанра, как **Medal of Honor**. Другой — **Line of Sight: Vietnam**, который, собственно, и является предметом нашего разговора, получился более вдумчивым и, я бы даже сказал, атмосферным.

Утро снайпера

Наш вертолет был сбит по дороге на базу. Постарался вьетнамский пулеметчик, чтоб ему!.. В спешке надевая парашют, я даже не успел прихватить свою снайперскую винтовку...

И вот я здесь, один, среди этих бесконечных зеленых дебрей. Всего оружия — пистолет да нож. Чертов дождь хлещет как из ведра, за туманной дымкой ничего не разобрать даже в десятке шагов. А ведь желтолицые черти где-то совсем рядом...

В любом случае — хватит кормить мошкар в этой заболоченной ложине! Слева — гребень холма, не мешало бы взобраться туда и как следует осмотреться. По радиации только что сообщили — вертолету удалось сесть; он, конечно, разбит, но пилот цел. План ясен: спешить ему на выручку, но вначале — разбраться с пулеметчиком, виновником нашего нынешнего положения...

А-а, вон он, на скале, затаился между двух камней. Из пистолета его с такого расстояния особо не



▲ А вот так я выгляжу со стороны. Боевая раскраска и все такое.

достанешь, стоит подобраться поближе. Ползу, нарезая петли, — у вьетконговца чуткий слух, пусть думает, что рядом бродит какой-нибудь зверь. Этак и впрямь не заметишь, как сам одичаешь...

Нахожу позицию в камышах, тихо достаю ствол, стреляю. Четвертая пуля ранит супостата, но он жив и еще пытается куда-то ползти. А вот теперь — бегом! Без лишнего шума довершаю дело ударом ножа. Густая кровь вьетнамца смешивается с грязью, а дождь продолжает лить...

Тени ушедших в джунгли

Открою секрет: дальше наш герой доходит до вертолета, выручает

попавшего в плен пилота и, после долгих скитаний вдвоем с товарищем, все-таки добирается до базы. Но задерживается он там ненадолго — во Вьетнам элитный снайпер прилетел, сами понимаете, работать. Так что джунгли не выпустят нас из своих цепких объятий до самого конца кампании.

Вышеприведенный прозаический отрывок — не просто запись потока сознания во время прохождения первой миссии, но попытка передать ощущение от игры. Ее атмосфера даже не затягивает, а захлестывает с головой. Вжиться в образ — проще простого, через две-три минуты непрерывного геймплея гарантировано полное самозабвение. В буквальном

смысле этого слова. Представить, что вы просто сидите за компьютером, а не бродите по вьетнамским джунглям с пистолетом в руках, уже почти невозможно.

Чувство полной покинутости, невообразимого одиночества посреди чащоб Великого Леса, через некоторое время начинает действительно сводить с ума. И опасность, которая постоянно рядом, которая ощутима почти физически, и при этом невидима... Враг может оказаться всюду — за каждым деревом, за каждым замшелым валуном. Определить приоритетное направление движения крайне сложно... Да что там сложно! Обычно это удается сделать только на слух. Через четверть часа напряженного вслушивания в гомон леса сквозь тысячи шорохов авось и донесет до вас ветер обрывки голосов, говорящих на чужом языке. Играть в **Line of Sight** с плохой звуковой картой — значит попусту терять время. В джунглях гораздо легче что-либо расслышать, чем разглядеть.

Особенности национальной охоты

Line of Sight представляет собою чуть ли не уникальный экшен. То, что это снайперский симулятор, — еще полбеды. Хуже другое — это симулятор действий снайпера в почти нечеловеческих условиях. Дожди, туман, вечная дымка, засилье однообразной зелени (что, кстати, еще порядком действует на нервы, а заодно "замывает глаз"), практически полное отсутствие открытых пространств — поди погеройствуй в подобных условиях. Так



▲ Хотя напарник иногда и мешает под ногами...



▲ ...в некоторые моменты его помощь неоценима.

что тактика нас ждет тоже совершенно особая.

Стрелять, как это ни парадоксально (ведь играем-то мы в экшен!), придется крайне редко. Цели у нас — штучные, а выдавать свое расположение беспорядочной пальбой — равносильно самоубийству. Опасно шуршать травой и осокой, в иные критические моменты страшно даже просто пошевелиться — все наши действия обладают неприятной особенностью немедля превращаться в звуки, которые, как правило, отлично слышит неприятель.

Так что большую часть игры придется провести, лежа на брюхе в болоте, до рези в барабанных перепонках вслушиваясь в шорохи местной растительности и писклявые рулады кровососущего гнуса. Какие только мысли не приходят в такие моменты... Больше всего хочется взять и застрелиться прямо из табельного оружия. Я не шучу. А придет пора сменить дислокацию — так передвигаться надо будет попластунски. Открытые места, как следует осмотревшись, можно перебежать и согнувшись. А вставать в

полный рост рекомендуется только в глухой чаще, где вас уж точно из-за листьев никто не разглядит. Но опять же, не увлекайтесь таким "прямохождением" — враг может выпустить очередь вслепую, на шум, и не ровен час, одна из пуль все-таки попадет в цель.

Кстати, о пулях. Арсенал в игре не слишком богат, впрочем, этому находится простое объяснение. По сюжету мы играем роль профессионального снайпера, и любимая винтовка M21 с оптическим прицелом является чуть ли не продолжением нашего тела, а к другим стволам надо еще принаравливаться. Впрочем, если возникнет такая необходимость, можно взять в руки и ручной пулемет, а в совсем уж крайнем случае воспользоваться десантным штык-ножом.

В большинстве миссий нам в качестве своеобразной "нагрузки" выдают напарника. Похоже, в наказании за грехи тяжкие... Сейчас объясню, почему. Этот щуплый перепуганный парень, величаемый "собратом по оружию", ни бельмеса не смыслит в самых азах тонкого снай-

перского искусства. Передвигается он шумно (даром что хилый), и чуть что норовит открывать беглую стрельбу на любой подозрительный шум. Мышь, к примеру, мимо промывает, и все — вот вам и "казус белли". А вооружен пацан, между прочим, автоматом, проку с которого — чуть, зато адского грохота — явно выше нормы. Пара случайных очередей — и на шум уже сбежалась добрая половина "местных".

Так что мой вам добрый совет — если не хотите из-за чужой дурасти сложить буйну голову — ставьте вашему подчиненному запрет на стрельбу. А в случае чего (например, наткнетесь на засаду) приказ можно быстро отменить.

Увидеть джунгли и...

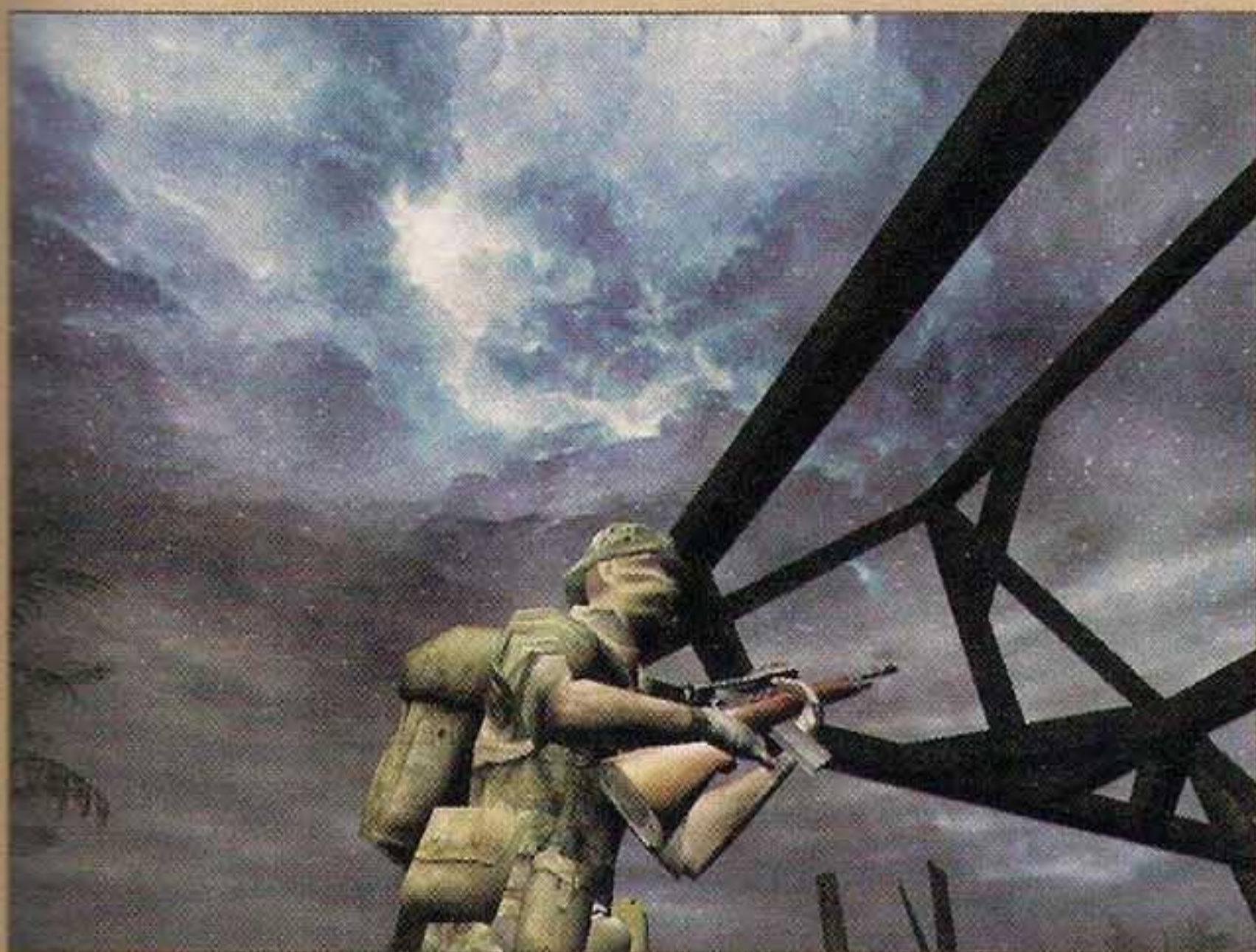
...прийти в полный восторг, переходящий в бурный и продолжительный зрительный экстаз. На пике наслаждения можно даже умереть, ибо, засмотревшись на окружающее, немудрено пропустить вражескую пулю. Графика в игре — выше всяких похвал. Все держится на нюансах и полутонах, виртуозном отображении световых и атмосферных эффектов. Попробуйте-ка воссоздать средствами 3D-графики атмосферу зыбких промозглых сумерек, да так, чтобы это смотрелось, а не сливалось в серый неопределенный "подмалевок". Попробуйте придать немаркому ландшафту сочность и глубину! Вот это и есть работа экстра-класса... В Line of Sight вообще нет ярких цветов, краски матовы и тусклы, но в целом получившееся не то что смотрится, а прямо-таки потрясает. Столь "живого" ландшафта лично мне в играх видеть доселе не доводилось.

Но еще лучше звук. Готов побиться об заклад — в разноголосом хоре тутошних насекомых на слух различима каждая отдельная особь! При этом слышен и дождь — опять же на уровне отдельных капель, — и каждый случайный шорох. О разговорах, доносящихся издали ветром,

я уже говорил. Как разработчикам удалось добиться этого потрясающего эффекта — даже не знаю. Честно говоря, до сих пор мне казалось, что такое попросту невозможно, по крайней мере, на данном этапе развития технологий.



Игра отстает от своей "соперницы" — имеется в виду Vietcong — по масштабности и разнообразию (как пейзажей, так и вооружения), но зато столь великолепно передает атмосферу войны в джунглях, что эпические сражения и драматические батальные сцены становятся не нужны. Конечно, эти игры из совершенно разных весовых категорий. Vietcong — натуральный армейский боевик, тогда как Line of Sight — "тихий" экшен, в котором геймплей концентрируется не на действии, а на ощущениях. Хотя бы ради этого на игру стоит обратить внимание. ■



▲ Небо над Вьетнамом. В такое время суток нужно сохранять особую бдительность — хоть и ночь, но враг не спит.

Дождались?

Сто часов одиночества среди потрясающих по красоте ландшафтов. Несколько зарисовок на тему похождения снайпера в джунглях Вьетнама.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 10.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 7.0
Новизна	●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 7.5

Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

VIETCONG

Вокруг нас только джунгли. Это чертово месиво всех оттенков зеленого, которые только дано различать человеческому глазу. Да мы и сами с головы до пят того же цвета. Приобщаемся. Впрочем, все равно мы здесь явно не свои — а чужаков здесь не любят.

Идет война. Мы присланы на нее правительством. Оно решило за нас все политические вопросы, придумало нам врагов и друзей, дало оружие, обмундирование, технику и столько пива, сколько мы можем выпить. Казалось бы, что еще нужно солдату?..

Солдату нужно *выжить*. А сделать это в здешних условиях ой как непросто.

Прага — Сайгон

Признаюсь честно: после триумфа великолепной *Operation Flashpoint* я внимательно слежу за всеми перемещениями чешских разработчиков на игродельском фронте. Поэтому новость о том, что пражская компания *Pterodon* ваяет экшен про войну во Вьетнаме, ну никак не могла прокрасться мимо.

Vietcong — очень говорящее название, не правда ли?.. Вьетконговцы. Они же “ви-си”, они же “чарли” или просто “гуки”. У американской армии во Вьетнаме было много проблем, начиная с невиданных болезней и заканчивая морем естественных и искусственных ловушек, но напасть страшнее, чем эти парни в широкополых соломенных шляпах, придумать, наверное, невозможно.

Воевать со вьетконговцами разработчики игр меня посылали уже не раз. “Yes, sir!” — отвечал я, чавкая берцами по болотам и врываясь в опасные тропические заросли, откуда тут же начинали доноситься шорохи, крики воинственно настроенных “чарли” и треск длинных автоматных очередей. В финале неизменно следовала победа хорошего меня над нехорошими ними.

Но, несмотря на это, из джунглей каждый раз я возвращался сильно расстроенным, ибо что-то не лади-

лось у кудесников виртуальных пространств с Вьетнамом. То движок подводил, предлагая вместо настоящих джунглей бутафорские стенки с “джунгледобными” текстурами. То наоборот: с графической частью было все в порядке, но вот остальные составляющие не вызывали никакой радости.

Вера в то, что когда-нибудь найдутся люди, которые сделают действительно качественную тематическую игру, не хотела погибать. И она дожила до рождения *Vietcong* — тактического экшена, рассказывающего про приключения небольшого интернационального отряда американско-вьетнамского спецназа. Экшена, в котором “все как надо” — впервые на экране.

Прощайте, традиции

Vietcong почти полностью подходит под определение экшена вида “коридор-две-стенки”. Большинство игровых заданий линейны как рельсы — в том смысле, что никуда не свернуть. Из пункта А в пункт Б здесь предпочитают перемещаться одним-единственным путем. Вы уже приготовили помидоры? Не надо, прошу вас. Лучше употребите их по прямому назначению — говорят, овощи полезны для здоровья.

Странная вообще-то получается ситуация. Игра предельно линейна, но линейность эту вы сможете заметить, только если очень внимательно приглядитесь. И даже заметив, скорее всего не будете иметь ничего против. Вот, познакомьтесь — Ле Дун Нат, ваш персональный вьетнамский экскурсовод. Он из местных и знает джунгли как свои пять пальцев. Нат лучше любой системы *waypoint*’ов



Жанр:	Tactical action
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Pterodon/Illusion Softworks
Издатель в России:	1C
Локализация:	Лозрус
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.5GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.vietcong-game.com



▲ Вьетнамский крестьянин на тропе войны. Не смейтесь: наступающих он выносит влет.

проведет вас по выбранному разработчиками пути, при этом показав все местные достопримечательности.

А во *Vietcong* определенно есть на что посмотреть. С каждой новой миссией нас затягивает все глубже и глубже в перипетии этой странной войны. Задания разнообразны и необычны, а их интересность растет по

мере движения по сюжетной линии. Командование не щадит полевого радио и регулярно меняет боевые цели. Вот мы патрулируем участок джунглей, уничтожая склады, где “чарли” хранят оружие и припасы. Нат ведет нас по джунглям, регулярно предупреждая о ждущих впереди опасностях. Их немало: помимо



▲ Стальная птичка прилетела как раз вовремя — у нас на хвосте добрых полсотни разъяренных "гуки"!

пресловутых "чарли" здесь встречаются искусно замаскированные ловушки — ямы с кольями или гранаты на растяжке. Обезвреживая всю эту пакость, приходится действовать максимально осторожно — одно резкое движение может привести к смерти. Кончается наш путь в дружелюбной вьетнамской деревушке, которую при поддержке нескольких крестьян приходится спасать от нападения. Потом прибывает вертолет — и домой, на базу. Только мы успеваем сообщить об огромном скоплении "гуки" в джунглях, как вдруг... Внезапное нападение на американский лагерь путает все карты, и нам приходится держать оборону.

И так всю игру — миссии практически не повторяются, а мастерство и изобретательность сценаристов заслуживают высшей похвалы. Зачистка подземных тоннелей, спецоперация по освобождению пленников, штурм укрепленных районов, ураганная стрельба из бортового пулемета на маленькой лодке-плоскодонке, ночные сражения под вспышками сигнальных ракет, езда на джипе и расстрел "гнезда этих проклятых обезьян" с вертолета... Миссии очень зрелищны, и почти в каждой есть своя маленькая изюминка.

За исключением нескольких одиночных заданий игрока постоянно сопровождает небольшая команда из четырех-пяти управляемых компьютером солдат. Система командования подчиненными примитивна и совсем не похожа на те излишества, что были в том же Operation Flashpoint или Rainbow Six. Впрочем, коллеги в наших приказах особо не

нуждаются — привыкли полагаться на собственную электронную голову. Каждый раз, когда они встречаются с отрядом противника, происходит маленькое представление. Местный AI удивителен. Если честно, то поначалу в боях просто не хочется участвовать самому — куда интереснее наблюдать, как твои подопечные самостоятельно сражаются с врагом. Они отлично "чувствуют" карту, мигом находят удобные укрытия и огневые позиции. Никогда не сбиваются в кучу, рассредотачиваются, маневрируют и пытаются взять противника в окружение. Сослуживцы умеют ценить свою жизнь — попавший под шквальный огонь джи-ай мигом отступает, пытаясь занять наиболее выгодную позицию или поразить "гуки" с безопасного расстояния. Впрочем, если ни то, ни другое не удастся, бойцы группируются и предпринимают отчаянный рывок через опасный участок.

Не отстают от своих американских коллег и вьетконговцы. Сражаться с ними очень сложно, но крайне интересно. Описанная мной тактика в полной мере справедлива и для наших противников. Однако у них есть и свои "национальные особенности" — например, внезапно обстрелянный "чарли" не преминет упасть на землю и на несколько минут притвориться мертвым. Схватив пулю от такого "живого трупа", понимаешь, почему управляемые компьютером коллеги предпочитают подстраховаться и не забывают о контрольных выстрелах...

Но когда "этот чертов желток" все-таки отдаст богу душу, можно

приступить к обыску. Выполнять эту не слишком приятную обязанность придется всенепременно, так как на трупах врагов можно найти бумаги с ценной развединформацией, приятные для каждого солдата "сувениры" вроде "портрета вождя" — простреленной фотографии дедушки Ленина, ну и, конечно, оружие и амуницию.

Выдаваемого в начале задания боекомплекта обычно хватает только на первое время. Дальше же есть два варианта: или обратиться к коллеге Бронсону, у которого этих патронов целый бездонный рюкзак, или воспользоваться трофеями. Впрочем, в одиночных миссиях вся надежда только на второй вариант. Арсенал "чарли" изобилует редкой для подобных игр экзотикой вроде вин-

товки Мосина, РПД, ППШ и ППС. Однако не забыты и более традиционные пушки вроде АК-47 и СВД.

Вооружение джи-ай не так разнообразно, но весьма внушительно. При желании на американских складах можно обнаружить редкости вроде автомата Томпсона, пистолета-пулемета М3 и винтовки М1 с оптическим прицелом. Кроме стрелкового оружия, в игре присутствуют гранаты и взрывчатка, а время от времени появляется возможность запросить воздушную поддержку.

Сложность игры неравномерна. Некоторые задания проходятся с первого раза, а над другими приходится попотеть. Количество сохранений, согласно новой моде, ограничено, поэтому расходовать их приходится очень аккуратно. Кроме того, поначалу неизбежны проигрыши из-за старой экшен-привычки действовать, полагаясь только на себя. Во Vietcong это ведет к неминуемому поражению — местные недруги сильны и коварны, и справиться с ним без помощи компьютерных коллег практически нереально.

Отдельно хочется отметить потрясающее внимание чехов к мелочам. Например, в игре есть два положения оружия: у глаз (метче стреляешь) и у пояса (быстрее двигаешься). При этом прицел работает только в первом положении, во втором же стоит больше рассчитывать на удачу при стрельбе.

Еще один потрясающий момент: во Vietcong присутствует почти натуральная реакция на взрывы. Если мощно рванет где-нибудь рядом, то от звука на несколько секунд заложит уши. Бросок гранаты проходит в два приема: при первом нажатии кнопки мы выдергиваем чеку и истошным криком предупреждаем однополчан, что "сейчас будет ба-бах", а при втором, собственно, кидаем. Укрытия местные солдаты используют почти как на реальной войне — при прицеливании чуть-чуть приподнимаются из-за камня или бревна и тут же



▲ Лица наших ребят напряжены. Самое время сосредоточиться — впереди высадка в опасном квадрате.



▲ Под прикрытием Хорнстера док бинтует мои раны. "Слава богу, пуля прошла навывлет".

прячься после успешного залпа. И так далее и тому подобное — перечислять все игровые нюансы можно очень и очень долго.

Зеленый мир

Движок Vietcong, похоже, знает текстуры только одного цвета — зеленого. Да, конечно, понятно, что мы в джунглях, но иногда от местной зелени начинает мутиться в глазах. Впрочем, назвать это серьезным недостатком не поворачивается язык. Это все равно что ругать космос за то, что "он черный".

В остальном унаследованный от Mafia графический "моторчик" держится молодцом. Да, до последних модификаций Unreal Warfare он, конечно, не дотягивает, но в целом дает очень качественную картинку. Пресловутые джунгли в его исполнении получаются реалистичными и красивыми. Опять же — внимание к мелочам. При передвижении ползком солдаты кладут оружие плашмя, как это и происходит на самом деле. Сами модели пушек — одни из самых качественных, что были в играх подобного рода. Персонажи могут похвастаться весьма достойной анимацией — даже не существенные, казалось бы, сценки, когда солдаты вылезают из техники, выглядят на пять баллов. На этом фоне очень либерально смотрятся системные требования, и Vietcong умудряется не тормозить даже на весьма средненькой персоналке.

Звук хорош и, что немаловажно, атмосферен. Радиоприемник в армейском бункере транслирует передачи американского радио, работавшего во Вьетнаме, перемежая горячие ритмы тех лет краткими и сухими сводками с фронтов. Очень качественно работает объемное звучание — игра отлично позиционирует источники звука. Треск автоматов, вылетая из динамиков колонок, отдается в барабанных перепонках, от взрывов трясутся стекла, а крики поверженных "гуки" еще долго стоят в ушах...

А вот за что игру придется как следует поругать, так это за слабую

физику. Модель перемещений выполнена очень грубо — при ходьбе регулярно цепляешься за углы или поваленные на землю бревна. Неудобно и очень раздражает. Компьютерные персонажи, забившись в какую-нибудь щель, отчаянно пытаются выбраться, вытворяя при этом немислимые акробатические трюки. Ну а когда их, наконец, убивает шальной пулей, то трупы мстительно проваливаются сквозь полигоны, как это было в играх двух-трехлетней давности.

Доброе утро, Вьетнам!

Во Vietcong есть одна вещь, ради которой игре можно простить практически все что угодно. Атмосфера.

...Сержант Хоккинс прибыл в лагерь Нуй Пек на вертолете. Через шум винтов пробивалась хрипая песня, а под ногами призывно позвякивали бутылки с пивом. Искушение было велико, но Хоккинс держал себя в руках — как-то некрасиво при первой же встрече обдавать всех присутствующих хмельным ароматом. Поэтому, когда Хоккинс отдавал рапорт командиру, его дыха-



▲ Редкая минута передышки. "Видишь эти холмы, парень? Там сотни этих желторожих макак!"

ние было кристально чистым. Вскоре завязались и новые знакомства. Вот полевой врач Крокер — человек очень ценный. Он в пять секунд способен вытащить раненого бедолагу с того света.

Другие: Хорнстер, Дефорт... За куцыми строчками личных дел прятались удивительные личности. Они жили здесь, шутили, грустили, развлекались и препирались по мелочам. Но вскоре Хоккинс повел их в джунгли.

Чертовы джунгли! Это было бы неплохое место, если бы не война. Джунгли жили своей собственной жизнью. Они пригибались под мощными струями воздуха из-под винта вертолета, шелестели, пели и шептались. В джунглях отряд Хоккинса тут же погружался в мир теней — так здесь называли вечный тропический полумрак. Бойцы медленно шли по маршруту, напряженно вслушиваясь в звуки леса и надеясь засечь врага. Но до них доносились только крики лягушек и рычание хищников.

Иногда на пути попадались небольшие вьетнамские деревушки. Они встречали солдат вьетнамской музыкой — такой необычной для

биллов и джонов, выросших на рок-н-рольных мотивах шестидесятых. Между покосившимися лачугами и полуголыми крестьянами сновали тощие куры. Они подбегали посмотреть на диковинных американцев, но потом — видимо, вспомнив об инстинкте самосохранения — бросались наутек.

Этот мир находил отражение в дневнике Хоккинса. Вначале совсем пустой, он быстро наполнился заметками. Там нашлось место всему: рассказам об отношениях в отряде, воспоминаниям об операциях, фотографиям и даже рисункам.

Да, пусть этот маленький мирок существует только по ту сторону экрана. Но, тем не менее, — он есть! С первых же шагов по местной земле, с первых колыханий листьев (а может, это всего лишь ветер?), понимаешь: это — Вьетнам. ■

Дождались?

Игра, которая могла пройти незамеченной, неожиданно выстрелила точно в десятку и поразила сердца многих игроков. Еще никогда виртуальная война во Вьетнаме не была настолько близкой к реальности.

85% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Маньяки" 9.0



▲ Проводник настороженно поднимает руку. Значит, впереди опасность.

Компания "БУКА" представляет

Меч и Магия

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

"Меч и Магия. Коллекционное издание"
содержит две легендарных игры из эпоса "Меч и Магия"!



Меч и Магия VI. Благословение небес

Династия Айронфист на грани краха. Пока королевство Энрот страдает от раздоров, поклонники темного культа вынашивают планы возведения на трон своего предводителя. Страх вползает в души подданных, они начинают роптать и сомневаться - не утратили ли их правители священный артефакт, дающий право на власть? Враги порядка и светлых сил уже у ворот, и только настоящие герои способны остановить их нашествие. Кто примет брошенный вызов?



Меч и Магия VII. Сила и честь

Ваши герои начнут свои странствия, обладая минимумом вещей и необходимых навыков. По мере развития сюжета они приобретут дополнительные способности, могущественные артефакты, смертельное оружие и опасные заклинания, которые пригодятся им в предстоящих приключениях. Вас ожидают схватки с огромным количеством монстров, большинство которых известно по играм серии "Герои Меча и Магии". Вы можете успешно пройти игру, даже если встали на сторону темных сил.

Особенности игр:

- Возможность выбора между пошаговой игрой и режимом реального времени;
- Сотни мини-квестов, дополняющих основную сюжетную линию этой знаменитой саги;
- Нелинейное прохождение;
- Огромный игровой мир и фантастическая атмосфера игры;
- Классика жанра, которую необходимо иметь всем поклонникам серии и любителям ролевых игр в жанре фэнтези.



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 51 56, 111 54 40, e-mail buka@buka.ru
Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30 по тел. (095)111 51 56, 111 54 40, e-mail buka@buka.ru

3DO

NEW WORLD COMPUTING

бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Матвей Кумби
(cumbi@igromania.ru)

ОПУСТОШЕНИЕ (DEVASTATION)

Когда ты проходишь "Опустошение", в голове постоянно крутится одна и та же мысль: где-то все это уже было. Приступы дежа вю накатывают от одного уровня к другому и захлестывают подобно морской волне. Чугунные шлемы и белые маскхалаты, двойные "ингрэмы" и запотевшая линза оптики, ученые и бандиты, корпорации и мафиози, бетонные небоскребы и загаженные чайн-тауны, мрачное будущее и закат человечества...

"Опустошение" вообрало черты десятков экшенов, вышедших за последние несколько лет. При желании проект можно использовать в качестве своеобразного учебника для молодых разработчиков. Как создать нескучный уровень — см. "Опустошение". Как организовать грамотную перестрелку на открытых пространствах — см. "Опустошение". Как сделать отличную физику, написать захватывающий сюжет, с умом использовать движок Unreal II — см., см., см....

В одном черном-черном городе

Для начала — немного истории. В относительно недалеком будущем, когда власть на Земле захватили (нука, хором!) зловещие мегакорпорации, в мире прекратились всякие междоусобные конфликты, сменившись междоуниверситетскими разборками. Оные разборки приобрели такой размах, что на городских улицах постоянно кипят сражения. ООО "N" нападает на офисы ЗАО "M", магнаты разъезжают на бронированных лимузинах в сопровождении бойцов личных армий, а обычное гражданское население обитает в гнилых трущобах и пьет дождевую воду — короче говоря, влачит жалкое существование.

А в это время в замке у шефа... то есть, простите, — в глубоком подполье отважные повстанцы затева-

ют революцию. В руки нашего закранныго альтер-эго по имени Флинн случайно попадает диск с бесценной информацией. Сюжетный механизм делает первый оборот, и закручивается увлекательная детективная история...

Если вы пролежали в глубоком анабиозе последние пару лет, то, едва очнувшись и запустив "Опустошение", в тот же миг ощутите знакомую обстановку. Это представитель той породы экшенов, к которым так и хочется приписать эпитет "классический".

При попытках сравнить игру с другими представителями жанра на ум моментально приходят Half-Life и Daikatana. От первого ей достались огромные лабораторные комплексы, заброшенные шахты и урбанистические пейзажи, от второй — система управления напарниками и внушительный набор стрелкового оружия.

И раз уж мы коснулись этой темы... Оружия в игре не просто много, его очень много. Около двадцати разновидностей различных стволов и с десяток "средств" ближнего боя. Персонального арсенала Флинна может вполне хватить на экипировку небольшой армии. Пистолеты, полу-

Жанр:	3D Action
Издатель:	ARUSH Entertainment
Разработчик:	Digitalo Studios
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Half-Life, Daikatana, Sin
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.devastationgame.com

автоматические винтовки, ружья, автоматы, гранатометы... В ролях классической жанровой экзотики выступают самурайская катана и строительный гвоздемет.

Кроме стандартных средств смертоубийства, в игре есть множество забавных "шпионских штучек". Особое умиление вызывает специальная робо-крыса, продукт теплой дружбы генетики с кибернетикой. Эдакое страхолюдное существо, обученное пролазить в самые незаметные щели и коварно вести наблюдение за противником. В случае обнаружения крыса взрывается прямо под ногами у супостатов.

Структура игровых миссий такова, что уровни бешеным вихрем проносятся перед глазами, то и дело

предоставляя нашему вниманию различные аттракционы из традиционного парка экшен-развлечений. Массированный отстрел недругов в замкнутых помещениях, акробатические упражнения на крышах небоскребов, позиционные бои на открытых пространствах, снайперские перестрелки, стелс-миссии в глубоком тылу врага, кровавые штурмы и так далее и тому подобное. "Опустошение" не внесет в жанр ровным счетом ничего нового, и это факт. Зато разработчики умудрились отлично поддержать и развить все старые экшен-наработки.

Ближе к концу игры геймплей резко меняется, и на смену задумчивым прогулкам по стритам и авеню урбанистического мегаполиса приходит



▲ Порой игра может выдавать на редкость зрелищные кадры. Увы, это "порой" случается нечасто.



▲ У потревоженных строителей свои методы самозащиты. К нашему счастью, не слишком эффективные.



▲ Механизм скелетной анимации в действии: видите, как товарищ терминатор скрючился от прямого попадания в ребро?



▲ Наши напарники — просто звери. Пока мы перезаряжаем пушку, они успевают положить половину вражеского отряда.

совершенно ураганный экшен в стиле «стенка на стенку». Миляга Флинн при поддержке отряда разъяренных партизан реактивной юлой носится по «многослойным» уровням, обезвреживает взрывпакеты, взламывает кодовые двери и расстреливает бесконечные вражьи орды.

Ситуация значительно осложняется тем, что недруги к тому времени обучаются чудесным образом возрождаться после смерти. Поэтому такое понятие, как «зачистить уровень», на последних этапах «Опустошения» теряет всякий смысл. Начинается длительная и изматывающая гонка на выживание. Отряд вылетает в коридор, идет короткая перестрелка, затем зачистка помещений от попрятавшихся противников, рывок, обезвреживание заряда, новый коридор, запертая дверь, возвращение, очередная перестрелка, заряд, коридор, дверь, рывок, перестрелка... Ничего не напоминает? Если сильно сощурить глаза и сделать скидку на управляемых компьютером противников, то

в эти моменты игра превращается в вылитый Counter-Strike.

Двигатель прогресса

В качестве графической основы «Опустошение» использует один из самых совершенных на сегодняшний день движков — движок Unreal II. Конечно, ребятам из Digitalo не удалось достичь того же умопомрачительного уровня красот, что демиургам из Legend Entertainment, но в целом игра смотрится на твердую четверку. С другой стороны, тормоза не наблюдаются даже на очень средненькой по современным меркам персоналке. Единственное, что огорчает — слишком узкая «тематическая» направленность оформления. Чайна-таун отличается от центра города только развешенными повсюду бумажными китайскими фонариками, а развалины секретной лаборатории выглядят один в один как руины старой островной тюрьмы.

Враги же, напротив, разнообразны и выполнены со вкусом. Поли-

цейские в черных бронежилетах, вооруженные охранники, одетые по последней «спецназовской» моде штурмовые бригады корпорации «Тратиус» и многие другие.

Крайне радует и неприятельский AI. Враги умеют устраивать засады, прячутся за углами, то и дело норовят зайти со спины и активно используют особенности ландшафта в качестве укрытия. Весьма жизненно выглядят супостаты, поднимающие с земли бесхозное оружие, а также некоторые трусливые типы, скрывающиеся за спинами своих боевых товарищей.

Очень натурально смотрятся многочисленные городские побоища. В «Опустошении» присутствует даже специальный игровой режим — «симуляция». При его активации игра включает точный просчет выстрелов и реалистичную систему повреждений. Ураганный экшен на глазах мутирует в почти спецназовский симулятор а-ля Rainbow Six.

Напарники, присоединяющиеся к Флинну по ходу сюжета, ведут себя на редкость смирно, без дела не лезут под пули и, что немаловажно, беспрекословно подчиняются приказу «стоять на месте». Иногда случаются неприятные курьезы вроде застревания на лестничных площадках или обстрела противника, затившегося за толстой стеной.

Система команд управления подчиненными чем-то отдаленно напоминает вышеупомянутую Daikatana, но, в отличие от последней, довольно сносно работает. При желании играющий может вообще уйти «на второй план» и вести боевые действия исключительно руками своих компьютерных коллег.

Сверх-интерактивность

Игровая физика вызывает самые бурные восторги и срывает продолжительные аплодисменты благодарной публики. В «Опустошении» есть все, о чем мы только могли мечтать, расстреливая корявых полигональных уродцев в играх пятилетней давности. Поверженные недруги картинно сползают по стенам, растягиваются на полу в замысловатых позах и отчаянно сучат конечностями, получив открытую рану, — такие зрелища всегда радуют циничный глаз геймера.

Или вот еще один пример: пустая пивная банка, метким пинком отправленная в противоположный угол комнаты, может от ricochet от стены, разбить окно, удариться о крышку мусорного бака и, прогремев по тротуару, с плеском рухнуть в водосток.

Однако случаются с местной физикой и занятные казусы. Например, главный герой во время движения то и дело задевает ногами разбросанный на полу хлам. Повинуясь законам динамики, мусор послушно разлетается в разные стороны. С одной

стороны, такая интерактивность здорово оживляет геймплей. С другой же — подобное пинание порой доходит до крайностей. Если со всего духу налететь на жестяную бочку, она опишет в воздухе пару сальто, приземлится на картонный ящик в нескольких метрах от игрока и в пьяном вальсе закружится по полу.

Когда же в узких помещениях происходят перестрелки с использованием автоматического оружия, начинает казаться, что в игре поселился полтергейст. Бутылки, пивные банки, коробки, картины, корзины, картонки... все это срывается с места и, подхваченное вихрем свинцового дождя, принимается прыгать, сталкиваться в воздухе, отлетать от стен и оседать на полу бесформенной грудой полигонов. Увы, но словами не передать, насколько потрясающе это выглядит в действительности.

Эта игра не открывает новых жанровых горизонтов, но отлично расширяет старые. Не стоит ждать от «Опустошения» открытий или откровений. Не хит на все времена, а просто хорошая игра с тщательно подогнанными деталями игрового механизма.

Главное достоинство проекта — «Опустошение» никогда не позволит игроку долго скучать. Как только вы устанете от ураганных перестрелок, игра услужливо подsunет стелс-миссию. Если вдруг надоест красться по коридорам и прятаться от вездесущих очей камер слежения — вуаля: извольте испытать свое мастерство в командных боях. Наскучили напарники и бесконечно возрождающиеся противники — милости просим: вот снайперская винтовка, вон далекий враг... Тренируйтесь на здоровье! ■

Догадались?

Крепкий экшен в «классическом стиле». Отчаянные перестрелки, снайперские дуэли, стелс-операции и весь остальной набор жанровых развлечений в одном флаконе.

90% оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	6.0

Рейтинг «Маниа» 8.0

Тимур Хорев (teemon@igromania.ru)

RED FACTION II

Живописный и пустынный Марс с пыльными бурями и каналами настолько популярен у человечества, что вошел во многие мифы и легенды. Он даже стал символом революций, приобретя прозвище "красной звезды". Удивлены? Ничего странного — просто сначала вожди не стали говорить об этом народу, а потом происхождение пятиконечной звезды как-то забылось. Если же подумать — ну какая звезда на небосводе у нас красная? Только Марс. Если вы все еще мне не верите, посмотрите на коммунистический герб. Снизу явно Солнце, посередине — Земля, а дальше идет некая красная звезда. Что это может быть, кроме Марса? Уж не Сатурн, это точно.

Кроме того, вся мировая культура в унисон твердит, что именно Марс — рассадник всяческих революций и восстаний. Об этом говорит писатель Толстой со своей "Аэлитой", Шварценеггер с выпученными глазами из "Вспомнить все", наконец, Volition со своей игрой Red Faction.

Об игре стоит упомянуть особо.

Красные в деревне есть?

Игра Red Faction ("Красная бригада") в свое время стала пусть не откровением, но заметным событием в жанре "экшен". PlayStation 2 отставала от PC по всем параметрам уже тогда, и графика в портированной на нашу платформу игре

Жанр:	3D Action
Издатель:	THQ
Разработчик:	Volition
Похожесть:	Red Faction
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.redfaction2.com

смотрелась на троечку, да и технологии оставляли желать: минимальные зоны повреждения, растворяющиеся в эфире трупы, туман вдали. Технология GeoMod, которая, по идее, должна была позволять радикально деформировать уровень взрывами и ракетными залпами, в Red Faction применялась почти на том же уровне, что и скриптовые взрывы в "Дюке", и на геймплей особого влияния не оказала.

Тем не менее — определенный шарм у игры был. Возможно, сказавшись бездумно-мясной геймплей или возможность иногда отвлекаться от сухопутных дел и порулить мелкой подводной лодкой. Наверное, не последнюю роль сыграла и сама идея — кому не захочется из простого марсианского шахтера стать революционером и свергнуть противную корпорацию Ultor? "А пусть они не балуются с нанотехнологиями, чумой и универсальными солдатами!" Досталось всем.

Вторая часть игры переносит нас на Землю, где мы, собственно, и ос-

таемся зимовать, ибо здесь тоже есть злые люди, которых обязательно надо прикончить ради правого дела. Я имею в виду, разумеется, диктатора по имени Сопот, который правит железной рукой и обожает высокие фуражки в стиле "Суперзлодей". Отчего-то ему не понравились генетически модифицированные солдаты из первой части игры, и, недолго думая, он решил их уничтожить.

Но не тут-то было — несколько ненормально быстрых, неприлично ловких и патологически находчивых солдат остались в живых и теперь сколотили нанобандформирование. Подчиняются, кстати, эти нанобойцы непосредственно "Красной бригаде", которая раскинула свои щупальца по родной планете человечества.

И за борт ее бросает в надлежущую волну

В общем, пришла пора нам оставить ампулу шахтера и стать командным специалистом по взрывчатке.



На нашем бронекопьем выбито "Алиас" — это у нас фамилий такой. На протяжении энного количества миссий мы будем изничтожать безликих охранников, взрывать стены и иногда — садиться в подводную лодку или в турель вертолета, управляемого нашим пилотом.

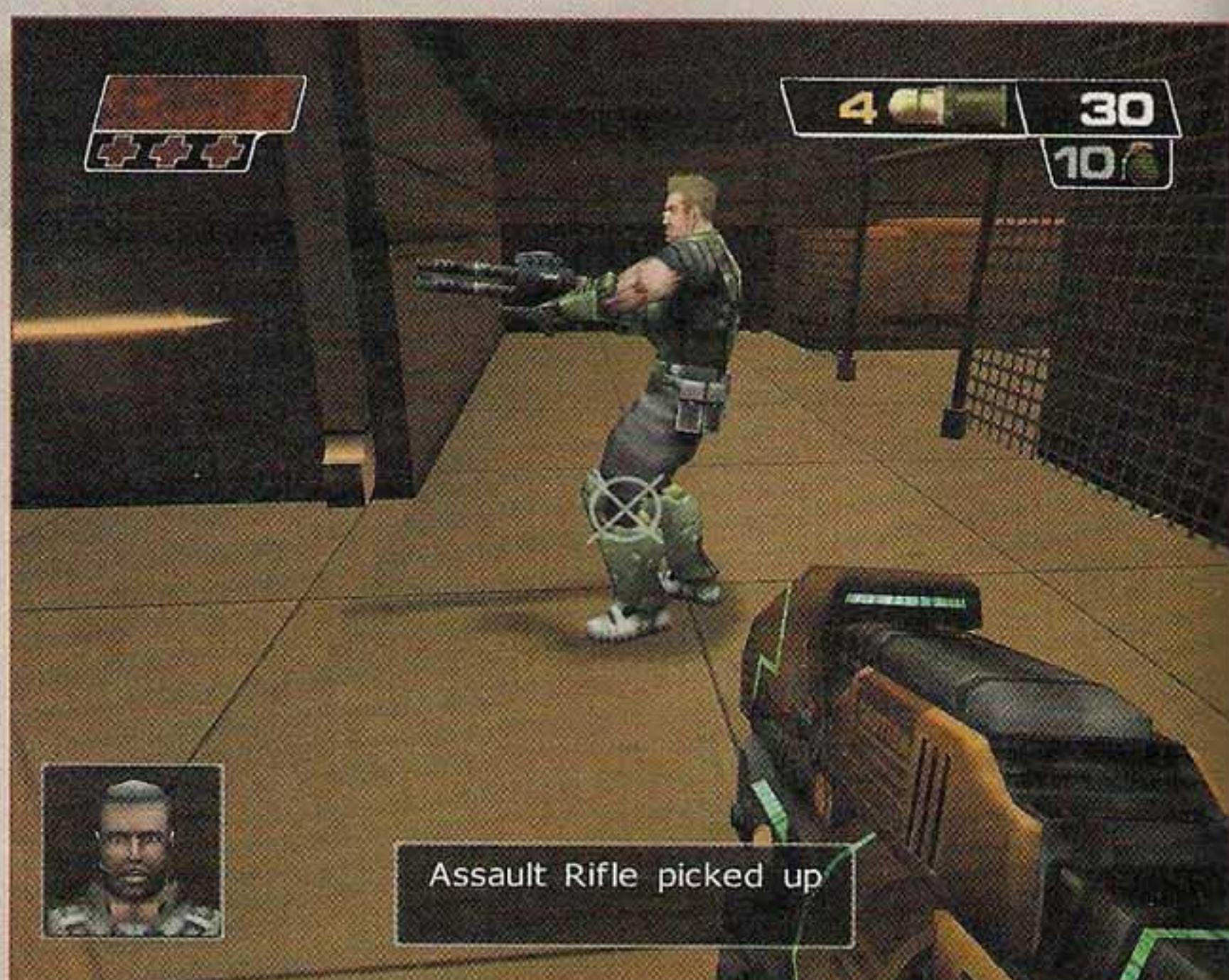
Сюжет Red Faction II явно слабее, нежели первой части. За исключением одного интересного поворота в середине игры, здесь не найти ничего особо оригинального. Зато неоригинального — хоть пруд пруди. Например, здесь появились зомби. Натуральные такие зомбики, они тянут к вам тухлые руки и изо всех сил изображают подвернувшегося ногу Квазимодо. Население Resident Evil здесь явно не к месту...

Время от времени вас будут сопровождать коллеги: девушка-ассасин, здоровяк пулеметчик и так далее. Каждый из них — неплохое подспорье в бою, особенно если учесть, что убить напарника нельзя в принципе. Но большую часть игры вам придется проходить в одиночку.

Расстреливать из турельного пулемета врагов, пока вертолет летает по улицам, плавать на подводной лодке, забраться в танк или су-



▲ Вот так всегда: один бежит по комнате, другой выскакивает из-за угла как маятник. Сейчас я их бомбочкой!



▲ Товарищ всегда поможет в трудную минуту, а мой прицел, превратившись в перечеркнутый круг, подскажет, что перед нами свой.



▲ Вах, какой красавец! Через несколько секунд мы оседлаем этого меха и начнем причинять добро с помощью наших длинных рук.

перкостом и задать врагам жару — все это весело и шумно. Но в основном мы топчем на своих двоих, занимаясь традиционным "мочением в сортире".

Атака нанозомби

Боевая часть Red Faction II выглядит довольно уныло. Те, кто играл в первую часть, помнят суматошную беготню марсианских охранников. Они действовали чрезвычайно однообразно: то подбегали к вам, то отбегали куда-то в тыл или в сторону, ухитряясь при этом палить из всех стволов, — создавалось впечатление, что вы сражаетесь с какими-то суетливыми насекомыми. В Red Faction II все стало еще хуже. Потенциальное мясо прячется в каждой нише, за каждой коробкой — никто из спрятавшихся и не подумает открывать огонь, пока вы не подойдете вплотную. Затем начинается та же суета: одни бегут по полю боя к вам и обратно, другие с точностью маятников выглядывают из-за угла и стреляют. Врагов чрезвычайно много, их утрированная "худосочность" мешает им ловить наши пули, что приводит к аномально большому расходу боеприпасов на одного врага. Умершие враги перед растворением в эфире роняют свое оружие, так что недостатка в боеприпасах нет — и то хорошо, тем более что очень часто супротивники самым бесстыдным образом респавнятся. Зомби, которые начинают активно насаждать сразу же после первых уровней, действуют более прямолинейно и смело прут на линию огня — что, конечно, облегчает задачу по их истреблению. Убить их, правда, тяжелее, но хоть за колоннами они не прячутся.

Лучший способ справиться с толпами солдат и зомбей — ракетница, ракетница и еще раз — она же. Ни пулеметы, ни наноавтоматы не наносят такого же вреда, как обычная ракетница (в альтернативном режиме

— гранатомет). Зажигательные ракеты по-настоящему зажигают, а вот знаменитые еще по первой части игры заряды взрывчатки способны лишь изредка развлечь скучающего героя — прицепите взрывчатку к врагу и наблюдайте, как он с жуткими воплями убегает к своим. И глаза такие добрые-добрые — а ведь мог бы и из пулемета вдарить...

А вот умственные способности у мяса отсутствуют напрочь, лишь иногда заменяясь скриптами. Враги могут внезапно свалиться с потолка, но абсолютно лишены соображений: меня изрядно повеселил один охранник, который с мрачным упорством пытался расстрелять меня из ракетомета через колонну. Бедняга довел колонну до состояния голый арматуры, но не догадался сменить позицию. Прошло несколько минут, а ракеты все летели...

Парящие в воздухе роботы-пулеметы — не самая хорошая задумка разработчиков. Сбить их очень тяжело, и это огорчает. Но хуже всего — роботы-паучки (как в фильме "Особое мнение"). Они подбегают к вам и взрываются рядом. Нужно быть суперметким и гипербыстрым, чтобы успевать подстрелить этих мелких тварей на расстоянии.

Словом, в течение всей игры на вас постоянно насаждают толпы врагов. Приходится признать, что в безбашенном (порой даже слишком) экшене игре не откажешь.

Триста лет тому назад

А что же хваленый "улучшенный" GeoMod? Он тут есть. Местами. Как правило, вам прямым текстом говорят, что "надо бы сломать эту стену". В особо "мясных" местах игры ломаемых стен и колонн больше, но обычно их немного. Странно выглядят неуничтожимые стеклянные двери — когда соседняя колонна обрушивается единственным взрывом, на них просто остаются темные пятна.



▲ Прежде чем упасть, каждый солдат считает своим долгом отбросить в сторону оружие.

Понятно, конечно, что есть дизайн уровня, но когда колонна рушится, а хлипкая стеклянная дверь остается невредимой, ощущения рождаются самые сюрреалистические. Это ли настоящий GeoMod, каким его хотят видеть геймеры? Не верю.

Кроме того, и Red Faction, и Red Faction II — это порты с одной и той же платформы PlayStation 2. Это говорит как минимум об одном: у разработчиков не было аппаратных средств для улучшения графики. И верно — она несколько видоизменилась с первой части, но не улучшилась, и мы наблюдаем, по сути, графику трехлетней давности. Ах, какую же ностальгию вызывают эти аскетичные модели, мутноватые текстурки, примитивные эффекты! Гамма выдержана преимущественно в зеленовато-сероватых тонах, и глазу просто не на чем остановиться. Взрывы в игре происходят довольно часто (положение обязывает), но все они выглядят очень некрасиво. Ваши враги и напарники словно плачут по полигонам, утирая слезы треугольными руками. Одним словом, графика в Red Faction II откровенно устарела и вряд ли вдохновит тех, кто избалован Unreal II и с нетерпением ждет третий Doom.

Но не графикой единой. Истинно говорю: если хотите досадить игрокам — лишите их возможности сохраняться в игре. Так оно и есть: сохраниться в Red Faction II нельзя никак. Соответствующая кнопка меню, правда, есть, но она абсолютно ничего не делает, словно ее просто забыли убрать. Кстати, в первом Red Faction сохранения были. Деградация серии или просто некачественный перенос на PC? Но и это еще не последний неприятный сюрприз. В игре напрочь отсутствует нормальный мультиплеер — его стремится заменить какой-то невнятный Botmatch. На приставке мультиплеер, пусть и диковатый, был, а на платформе PC его нет. Пи-

сишники перетопчутся. Вялая графика, зомби, странный подход к GeoMod, респавны врагов, отсутствие сохранений, отсутствие мультиплеера — не многовато ли неприятных сюрпризов на одну-единственную игрушку?

☆☆☆

У игры был большой потенциал, но как порт с приставки она не выдерживает никакой критики. Стоит сказать, что и Splinter Cell, и GTA3 — тоже порты с приставок, но мы любим их не только за это. У Red Faction II дело на PC явно не заладилось — наверное, что-то порочное было в ней изначально. ■

Дождались?

Red Faction II смотрится вяловато даже по меркам PS2. Вряд ли игра без нормального сюжета и графики, без возможности сохранения и с приключившимися откуда-то зомби вдохновит PC-геймера... Но если вам дорога возможность корячить уровень ракетами — можно и потягиваться немного.

35% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	7.0
Графика	6.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	4.0

Рейтинг "Мани" **7.0**

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

У каждого из нас есть право
нести Слово. Даже у меня.
Солид Снейк

Сенсация игрового мира-2001, один из самых впечатляющих проектов последних лет от одного из самых именитых игровых дизайнеров, обладающий одним из самых пухлых бюджетов в истории индустрии, таки добрался до РС. Шедевр Хидео Кодзимы уже полтора года, а ажиотаж вокруг него все не спадает...

Субстанция

С Metal Gear Solid 2 мы познакомили наших читателей уже давно. В октябрьском номере "Мании" за прошлый год расположился огромный "Первый взгляд" с подробным рассказом о предыдущих появлениях Солида Снейка (главного героя сериала) и процессе создания игры. Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с тем материалом, потому что информация дублироваться практически не будет, а описанные там моменты крайне интересны.

Для начала — о том, что же такое Substance. Фактически, это тот же Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, некогда вышедший эксклюзивно для PlayStation 2, но с небольшими дополнениями в виде нескольких уровней и мини-игр. Ну а поскольку нас интересует сама игра, а не сладости для фанатов, то вот этот абзац и будем считать той жирной чертой, после которой разговор пойдет об оригинале.

Metal Gear Solid 2 — пример того, как нужно подходить к процессу

создания игр. Как писать удачный сюжет, насколько серьезно работать над каждой деталью игры, сколько времени уделять сочинению музыки, и так далее и тому подобное... Игра пленяет цельностью стиля и тщательным сочетанием всех компонентов. По многим параметрам графический "моторчик" этого проекта до сих пор не превзойден, но здесь нет "графики ради графики". Движок — лишь средство воплощения авторских идей. Не игру подводят под готовый код, а код пишется под уже придуманную игру. Если по сценарию десантник должен спуститься вниз по веревке и затем отбросить ее в сторону, то выглядеть это будет максимально реалистично и эффектно. И плевать, что подобная сцена в игре только одна — разработчики сделают все, что необходимо для ее качественной реализации. В этом и различается подход к созданию игр на Западе и на Востоке. На Западе сначала делают веревку, а потом уж думают, кому и где по ней спускаться...

Восток-Запад

Самый первый Metal Gear в далеком 1987 году ознаменовал собой рождение ныне модного жанра стелс-экшенов. Каждая новая часть сериала достойно развивала идеи предыдущих, но система достигла полного расцвета только в Metal Gear Solid 2.

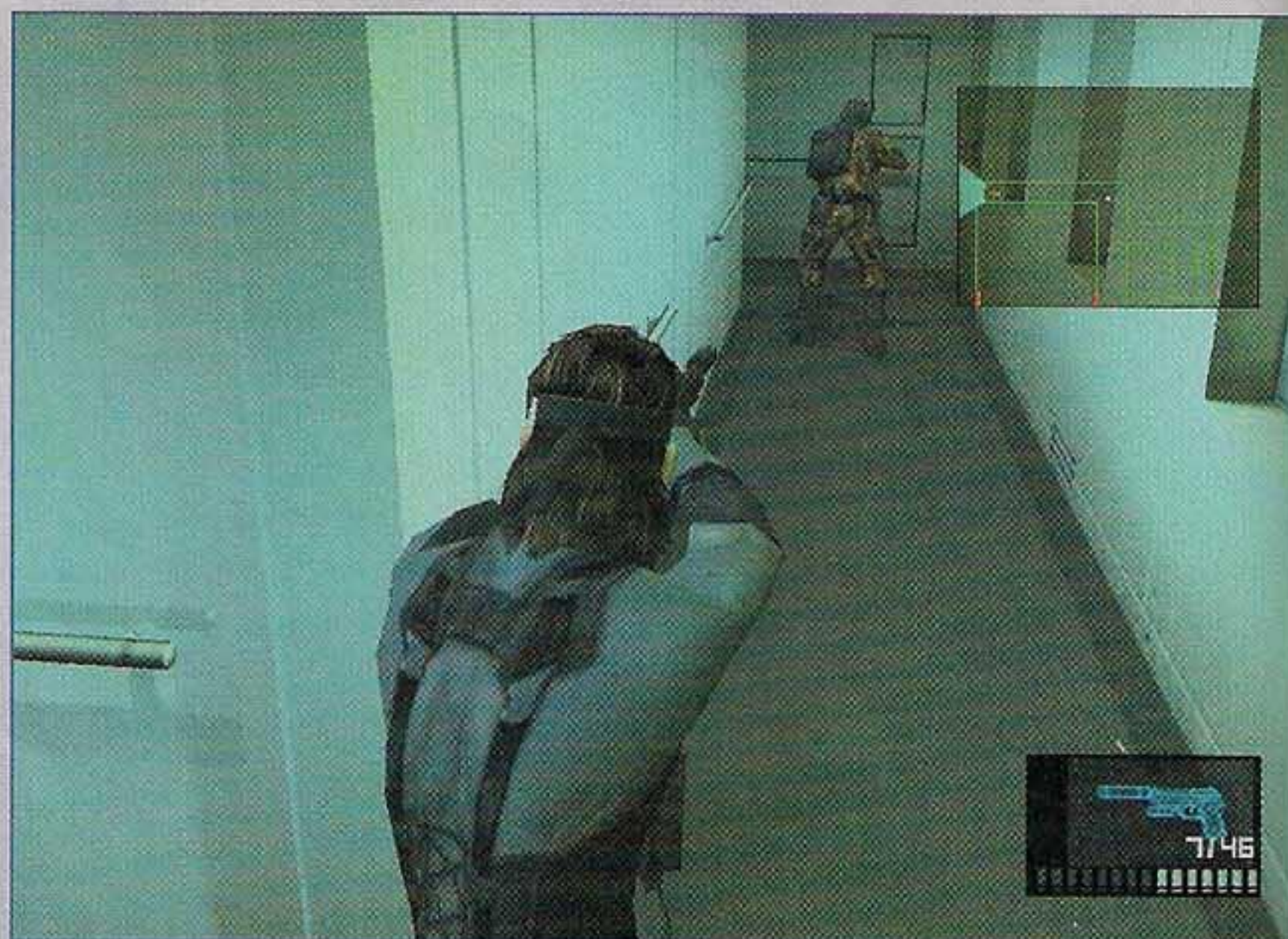
Со сменой уровня сложности иг-

Жанр:	Stealth-action
Издатель:	Konami
Разработчик:	Konami
Похожесть:	Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один DVD
Сайт игры:	www.konami.com/substance

ра сильно преобразуется. На легких и средних режимах вас ждет быстрая пробежка по уровням, тогда как на более сложных игра превращается в "стелс-почти-без-экшена". Для особо продвинутых игроков существует спецрежим, в котором единственное обнаружение Снейка

противником автоматически означает конец игры.

Сюжет, атмосфера, фирменный стиль и сногшибательные ролики — вот главные причины бешеной популярности сериала. MGS — это особый жанр. Интерактивное кино, в котором стелс-экшен лишь при-



▲ Транквилизатор в ягодицу — что может быть подлее и эффективнее?



▲ Оружие, да на женщину?! Впрочем, все равно она первая начала.



▲ Прелесть этого кадра смогут оценить лишь настоящие поклонники серии, прошедшие до конца предыдущую часть игры.

бавляет острых ощущений, но не делает игры.

В целом, если попытаться найти аналоги среди вышедших на PC игр, то ближе всего к предмету нашего сегодняшнего разговора стоит пресловутый *Tom Clancy's Splinter Cell*. Сэм Фишер, можно сказать, младший братик Солида Снейка. Оба они предпочитают "шпионские действия" брутальным перестрелкам, бесшумное оружие — штурмовым пулеметам, и прятки в тени — безбашенным лобовым стычкам. Вид от третьего лица, послушная камера; при помощи нескольких кнопок мы управляем Снейком и решаем типичные для подобных игрищ "головоломки". Как незаметно прокрасться перед самым носом противника? Как быстро, эффективно и без особого шума устранить вражий патруль? Где спрятать труп, как лучше замести следы — и так далее и тому подобное.

Выглядит все это примерно так: камера висит сверху над Снейком и меняет обзор при взаимодействии персонажа с различными объектами (например, если он прижался к стене и выглядывает из-за угла, то камера покажет вам нужный коридор). В любой момент можно переключиться на вид от первого лица и тщательно осмотреть окрестности.

Как истинный спецназовец из знаменитого отряда Foxhound, Снейк обучен Masse занимательных трюков. Он может отрабатывать на противниках приемы восточных единоборств, брать супостатов в заложники, аккуратно ломать бандитские шеи и мгновенно прятаться в самых неожиданных местах. Вообще же, Снейка действительно многому обучили — жаловаться на однообразие геймплея не приходится.

Когда на рынке появились собратья по жанру, Кодзима&Со вновь отличились и ввели в свою игру нечто действительно новенькое. Как было заведено: сидишь себе в темном уголке, ждешь, пока охранник подойдет поближе, а потом — хрясь ему по морде, и все проблемы решены.

Но таким временам настал конец — охранники в *Metal Gear Solid 2* постоянно докладывают о теку-

щей ситуации. И если по какой-либо причине пост не вышел вовремя на связь, для выяснения причин высылаются небольшой отряд. Охранник убит? Поднимается тревога, обыскиваются все помещения. Правила жанра изменились. Игровой процесс содержит уйму мелочей, более того — большую их часть вы можете и не заметить, даже дважды пройдя игру. Вас обнаружил враг? Уже достал рацию и торопится вызвать подмогу? Один выстрел по драгоценному устройству, и он лишен такой возможности! Подкрасться сзади к охраннику, крикнуть "не двигайся!" и обыскать его? Легко! И таких мелочей, повторюсь, десятки.

Просто режиссер

Один из самых знаменитых игровых дизайнеров Хидео Кодзима родился 24 августа 1963 года в японском городке Сетагая. С детства он бредил кинематографом и мечтал о работе сценариста или режиссера в Голливуде. Но повальное увлечение *Nintendo Entertainment System* (ака "Денди"), нашествие которой на Японию началось в середине восьмидесятых годов прошлого века, резко изменило его взгляды. Хидео захотелось делать игры.

Поиски работы привели Кодзиму в *Konami*, где он занялся разработкой игр для компьютеров *MSX* в соответствующем подразделении корпорации. Быстро освоившись, молодой талант получил должность руководителя собственного проекта, и в 1987 году на свет появился *Metal Gear*, ставший настоящим событием в индустрии.

Не останавливаясь на достигнутом, Хидео уже к 1988 выдал общественности ныне культовую приключенческую игру *Snatcher* — самый настоящий киберпанк с невероятно закрученным сюжетом и продуманной вселенной. Позже игра неоднократно переиздавалась, что обеспечило долгую славу ее создателю.

На 1990 год пришелся выход очень ожидаемого *Metal Gear 2: Solid Snake*, а потом — годы затишья. После переиздания *Snatcher* и работы над двумя частями интерактивных мелодрам из серии *Tokimeki Memorial Drama* Кодзима вернулся к теме *Metal Gear*. Феноменальный *Metal Gear Solid* появился в 1998 году и в итоге разошелся рекордным тиражом в пять с половиной миллионов копий, став самой популярной игрой для PlayStation. И, наконец, 13 декабря 2001 года фанаты по всему миру отмечали день рождения *Metal Gear Solid 2*.

Не став кинорежиссером, Хидео перенес мечты далекого детства в игровую индустрию. Все его проекты отличает качественный сюжет, детальная проработка вселенной и персонажей, великолепная музы-

Оскар за...

Рассказать о сюжете вкратце нельзя, да и не нужно вовсе. Когда почтенной публике уже казалось, что первая часть сериала — безоговорочный победитель в номинации "самый запутанный сюжет", вдруг пришел *Metal Gear Solid 2* и запутал все еще больше. Колоссальный объем информации собирается в гигантскую головоломку, разгадать которую можно, лишь дойдя до финала.

Сюжет серии феноменален. Подобного в индустрии попросту еще не встречалось. Игрок никогда не знает, что произойдет в следующую минуту. Сценарий чуть ли не каждые полчаса переворачивает

повествование с ног на голову и делает историю еще более запутанной. Гениальная работа. История *Metal Gear Solid* во многом философская. Немалая часть обаяния игры заключена именно в острых жизненных темах, которые осмеливаются поднять разработчики. Предыдущая часть "размышляла" на тему "жизни". Что это такое — жить? Каково это — отнять жизнь у другого? Дано ли человеку право заниматься "божественным промыслом" (генетикой и всем причитающимся)? Основная тема *Metal Gear Solid 2* — информация. Кто имеет право владеть ей? Можно ли переписать мировую историю? Все

ка, пристальное внимание к каждой мелочи и максимальная близость к кино. Многие персонажи Кодзимы "списаны" с известных киногероев. Образ Солида Снейка навеян персонажем Змеем Плиссеном из культового "Побега из Нью-Йорка" режиссера Джона Карпентера. Джиллиан Сид из *Snatcher* очень напоминает Декарда из еще более культового "Бегущего по лезвию бритвы" Ридли Скотта, а Джонатан Ингрэм и Эд Браун из *Policenauts* — вылитые Риггс и Мертох из великолепного "Смертельного оружия".

Хидео всегда старается дистанцироваться от предыдущих работ и вообще создавать игры различных тем. Он легко может стать Майклом Бейем и "снять" стильный боевик, затем перевоплотиться в Джорджа Лукаса и сотворить настоящую эпическую сагу, а потом, как ни в чем не бывало, взять и поставить драму... Вообще, Хидео Кодзима так себя и величает — режиссером.

Сейчас его имя — своеобразный бренд. Бренд, гарантирующий качество, изысканный стиль и оригинальный подход. Ни одна игра маэстро не имеет прямых аналогов. Прямым же аналогом самого Кодзимы в мире киноиндустрии является Джерри Брукхаймер — продюсер самых толковых боевиков последних двух десятилетий, который также не брезгует ни психологическими драмами, ни комедиями всех сортов.

По признаниям очевидцев, даже достигнув таких высот, Хидео остался весьма скромным человеком. Он задерживается на работе до поздней ночи, когда это нужно, не прочь раздать автографы поклонникам и всегда считается с их мнением относительно своих проектов.

Так держать, Кодзима-сан!





▲ На кровь в Копати не скупятся, но особо и не перебарщивают. В Японии с этим строго.



▲ От этой вредной привычки Снейк не только не избавился со времен Metal Gear Solid, но и активно продолжает ее пропагандировать.



▲ Не ужасайтесь размерам пушки в руках у дамочки на заднем плане. Хоть и фантастика, но все же научная.

ли за нас решено? Что есть "правда"? Как донести Слово до окружающих? Это тот редкий случай, когда игра заставляет о чем-либо задумываться. Здесь много символических сцен, пафосных, но весьма мудрых и красивых фраз. Уникальны и местные ролики. Высшая степень искусства в написании сценария! Настоящее кино на экране монитора. Неинтерактивных сцен тут — многие часы.

Про музыку Metal Gear Solid 2 вы подробно можете прочитать в вышеупомянутом "Первом взгляде". Напомню лишь, что над саундтреком к игре работал известнейший голливудский композитор Харри

Грегсон-Уильямс, написавший в свое время музыкальное сопровождение к киношным "Скале", "Армагеддону", "Врагу государства" и еще куче первоклассных боевиков Джерри Брукхаймера. В компанию к Грегсону также затесались композитор Норихико Хибино, идеально подстроившийся под стиль Харри, и известная джаз-вокалистка Карла Уайт, записавшая сингл *Can't Say Goodbye to Yesterday* специально для Metal Gear Solid 2.

В озвучивании игры принимали участие актеры из первой части, да и в целом проект является отличным примером профессиональной работы кастинг-менеджеров: кра-

сивейшие диалоги, мастерская игра слов и высший актерский пилотаж.

А малину за...

Мои опасения насчет качества портирования, высказанные около полугода назад, подтвердились на двести процентов. Ужасное управление (как вам набор из двадцати трех функциональных клавиш?) заставляет отказаться от использования многих интересных элементов геймплея. Эта проблема объясняется тем, что оригинальный джойстик PlayStation 2 оснащен полностью аналоговыми кнопками — то бишь сила и скорость нажатия на них имеет значение, и в Metal Gear Solid 2 это активно использовалось. Конечно, играть на клавиатуре можно, но... приемлемое решение — купить себе геймпад и переходник на USB.

Еще один существенный недостаток, обнаружившийся при переносе игры на PC, — текстуры. Их не перерисовали в расчете на высокое разрешение. Они отлично смотрелись на телевизоре, но на экране монитора режут глаз. С другой стороны, игра и так серьезно притормаживает даже на машинах с последними моделями GeForce...

Что касается общего графического оформления, то, несмотря на почтенный возраст, Metal Gear Solid 2 по-прежнему может считаться одной из самых красивых. Модели персонажей уже не кажутся столь великолепными, как когда-то, но анимация и многие эффекты просто не имеют достойных аналогов в мире компьютерных игр.

Ну, и напоследок о самом грустном — этот шедевр почти наверняка пройдет мимо российского потребителя. Metal Gear Solid 2: Substance — первая игра на PC, вышедшая исключительно в DVD-формате. Причем, что самое скверное, DVD — двухслойный, и размер полной установки — восемь гигабайт... Да, такие вот времена наступили, уважаемые читатели. Лицензионную копию у нас в стране найти проблематично, а "доблестные" пираты, как ни старались, запихали игру лишь в четырехдисковый формат, что вряд ли понравится покупателям. А если еще вспомнить о системных требованиях... Ну кто, скажите, смотрит кино с тормозами?

Metal Gear Solid 2 — уже классика, как и первая часть. Еще долго эту игру будут ставить в пример другим, произнося сокровенное "А вот в Metal...". Подчас просто обидно, что у сериала нет аналогов. Но оно и понятно — тут, помимо феноменального таланта, еще и деньги немалые нужны...



Не нужно сравнивать эту игру с предшественницей. Часто встречаются высказывания, что, мол, первый Metal Gear Solid был лучше. Не лучше — просто другим. Но они — единое целое. Metal Gear Solid — великолепная драма, способная выбить слезу даже у самых стойких циников. Metal Gear Solid 2 более стильная, техничная, эффектная — и серьезно играет на психологии. Это хорошо.

A Metal Gear Solid 3 — да, в разработке. Но вот это как раз и печально. Хидео Кодзима искренне хотел дождаться PlayStation 3, но фанаты взяли Копати измором, и под их давлением авторы игры решили использовать уже существующую платформу. Весьма вероятно, что столь впечатляющего продолжения мы уже не увидим. ■

Дождались?

Бестселлер игрокитематозагра и шедевр жанра стелс-экшенов... слезка подпорченный не вполне угачным портированием с PlayStation 2.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 3.0

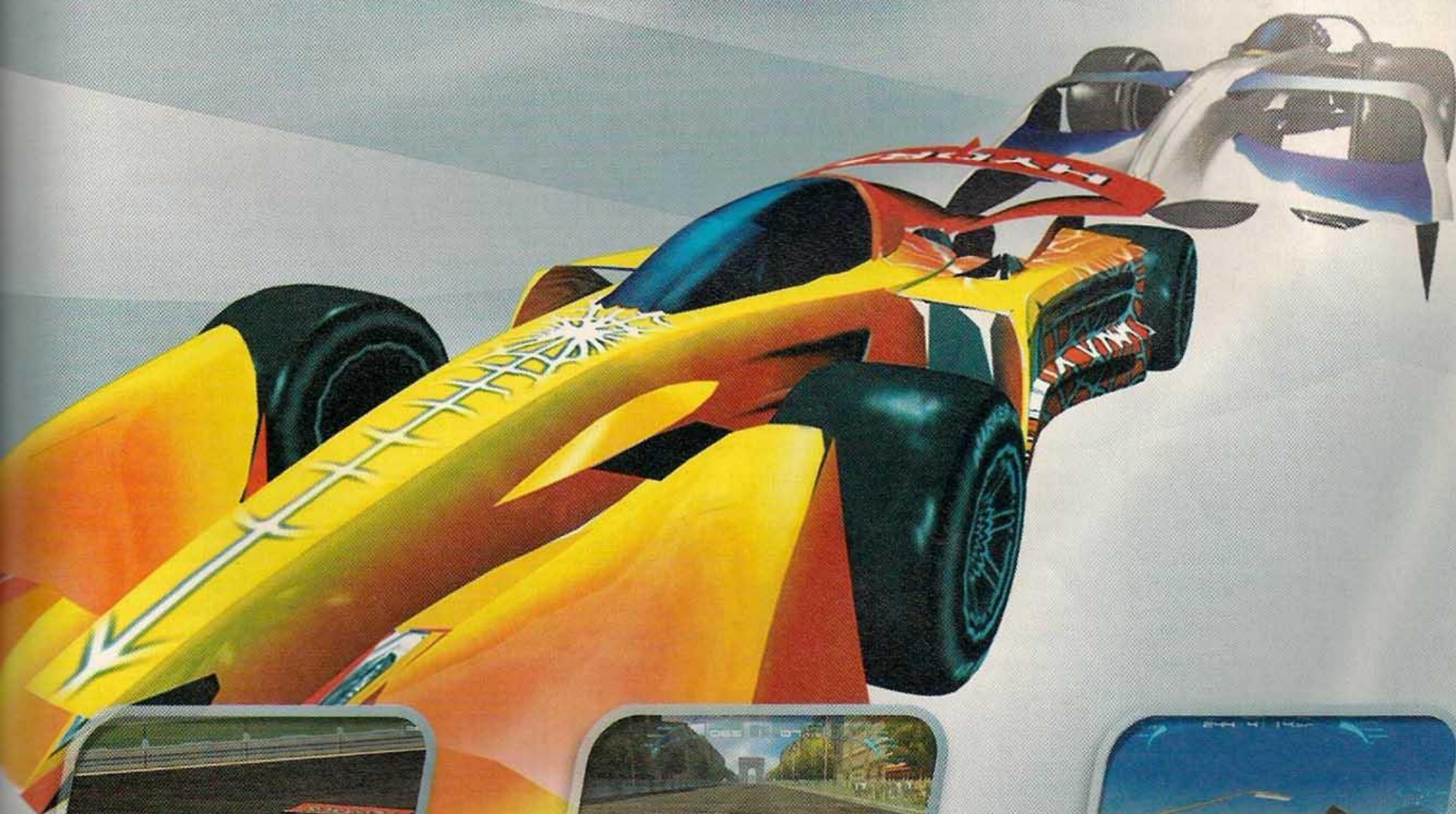
Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг "Мани" 8.5

SPEED CHALLENGE

Jacques Villeneuve's Racing Vision



TROPICO 2: PIRATE COVE

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take 2, Gathering of Developers
Разработчик:	Frog City
Похожесть:	Tropico, Tropico: Paradise Island
Необходимо:	CPU 500MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 700MHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.tropico2.com

В третий (а если прибавить все "первые взгляды", то и вовсе в седьмой) раз начиная статью об игре с ключевым словом **Tropico** в названии, невольно ощущаешь себя шахтером в глубоком забое. Удар киркой: р-раз! Сказать о величии жанра экономических стратегий. Дв-ва! Не забыть упомянуть солнце-пальмы-белый-пароход. Тр-ри! Воспеть оду курортной атмосфере райского тропического островка. Ч-четыре! Поведать об изометрии и продуманности игровой системы. Пять! Кирка ломается в руках, самым наглым образом нарушая привычный ход повествования... Вы не поверите, друзья, но мы только что снова наткнулись на золотую жилу!..

Судьба сокровищ

С вашего позволения, сегодня мы впервые воздержимся от длительного смакования всех подробностей геймплея этой экономической стратегии и слагания хвалебных од в адрес Фила Штейнмайера, автора одной из самых успешных на планете игровых концепций. Времена несколько изменились. Филу и компании **PopTop** больше не принадлежат права на бренд **Tropico**, содружество независимых разработчиков **GoD** куплено на корню мастодонтом индустрии — **Take 2**, и разработкой сиквела под названием **Tropico 2** занимались не художники, но ремесленники (правда, очень талантливые) — **Frog City**.

Надо отдать ребятам должное — они не только умудрились не испортить оригинальную задумку, но и значительно развили тему, сместив временные рамки игры с начала XX века в самую середину XVII и превратив симулятор бананового диктатора в стратегию о тяжелых трудовых буднях флибустьерского барона.

На первый взгляд все кажется до боли знакомым: тот же остров "где-то в Карибском бассейне", те же пальмы, синие океанские волны и суетящиеся внизу пиксели местных обитателей. Заученным движением руки уже собираюсь воздвигнуть лесопилку и построить домик строителей, как вдруг глаз спотыкается о меня, в котором раньше мы назначали заработную плату нашим согражданам. На его месте зияет девственная пустота, а услужливый советник где-то за кадром подсказывает, что отныне никаких сограждан нет, а все работяги на нашем острове — невольники, захваченные в боях и пригнанные на остров в колодах.

Далее события начинают развиваться с ужасающей скоростью. Выясняется, что геноцид не только не запрещен, но и всячески приветствуется. Виселицы, дыбы, позорные столбы и показательные казни сеют среди пленников страх и ужас, охранные вышки гасят всякое желание совершить побег, а пыточные камеры живо выбивают дурь из особенно буйных голов. Дальше — больше. Для

жилья невольникам не нужны двухэтажные коттеджи — они вполне могут поспать в дощатых сараях или же прямо на земле. Им не нужны кафе, бары-рестораны и прочая общепитовская дребедень: из всех доступных развлечений — полевая кухня и ежедневная порция кукурузной похлебки. Максимум — вечерняя проповедь от захваченного на какой-то утлой шхуне священника.

Впрочем, попадаются среди этого сброда оборванцев и более любопытные личности. Например, господа и дамы благородного происхождения и светских манер. Этим на маисовые плантации так просто не погонишь — ведь теоретически за каждого можно выручить хороший выкуп, размер которого будет зависеть от условий их содержания. Постройте некое подобие отеля, откройте несколько тихих ресторанчиков и беседок для уединенных размышлений — и вот уже сумма выкупа начинает расти как на дрожжах.

Однако мы увлеклись. Каким об-

разом невольники попадают на остров? Иногда к берегу прибывает выживших после кораблекрушений, но чаще пленных пригоняют они — пираты, движущая сила всей местной экономики.

Пираты прибывают на ваш остров не для того, чтобы валить лес или строить дороги, — они приезжают отдыхать, развлекаться, ну и иногда все же работать. Они бродят по песчаному берегу, раздают пинки зазевавшимся невольникам, щипают за интимные места особо смазливых невольниц и... отчаянно скучают. У каждого флибустьера, как в каких-нибудь **The Sims**, есть несколько личных потребностей, которые нам придется постоянно удовлетворять. Ни один корсар не сможет долго протянуть без выпивки, хорошей еды, распутных девок и аккуратного домика на берегу с мансардой и флигельком. То есть нам, соответственно, придется отстраивать пивные и таверны, закулочные и рестораны, кабинки



▲ Вся островная цивилизация как на ладони. В дневные часы на центральных улицах особенно оживленно.



▲ Это не первомайская демонстрация. Это банда Одноногого Чарли вернулась из плавания с добычей и пленниками.



▲ Думаю, вы и без моей помощи догадаетесь, какие услуги оказывают пиратам в этом симпатичном здании с недвусмысленной вывеской.



▲ Галеон готов к отправке на рейд. Все ждут только развлекающегося с дев... эээ... в смысле, задержавшегося по делам капитана.

“скоростного обслуживания” с развратными рисунками на стенах и настоящие высокопрофессиональные бордели.

Когда же пиратские кошельки пустеют, наступает время выходить в поход за золотом. За большие деньги нанимается капитан, а на верфи строится добротный корабль. В невольничьих кузницах куют мечи и отливают пушки, полоненные мастера сооружают из подручных материалов грозные мушкетеры, а фермеры заготавливают бочки с соляной и сухим пайком. Залп с пристани, бьют склянки, корабли расправляют паруса и отправляются куда-то за край карты.

Увы, в Tropico 2 мы никак не можем влиять на сам процесс морских приключений, разве что назначать капитанам различные зоны патрулирования островной акватории. Количество захваченных во время рейда пиастров и дублонов определяется только оснащенностью корабля, опытом капитана и храбростью команды.

По прибытии в родной порт разбойнички дружно вываливаются на берег, отстегивают нам честный “губернаторский” процент с награбленного, а сами пулей летят к ближайшему “заведению”, пропивают все золотые, снова выходят в рейс, после отсчитывают процент, пропивают деньги, выходят, отсчитывают, пропивают... и так по кругу без остановки. Все-таки в XVII веке было как-то проще с экономическими отношениями.

Настоящие художники

За что по игре хочется как следует пройти воспитательной плеткой, так это за отчаянную лень программистов. Вы, возможно, будете смеяться, но в качестве графической основы в Tropico 2 используется все тот же проверенный временем и без малого семью играми движок от

Railroad Tycoon 2... образца 1998 года. Вооружившись калькулятором, несложно сосчитать, что трудолюбивому “моторчику” вот-вот стукнет пятый годок, что в нашей с вами индустрии равносильно глубокому пенсионному возрасту и неизбежно вытекающим отсюда общему упадку сил, меланхолии и старческому маразму. То, что вызвало бурное слюноотделение и доводило вашего покорного до истерики в оригинальном Tropico, сквозь призму времен смотрится на очень натянутую тропежку. Увы, но анимация суетящихся под ногами “барбудос” больше не завораживает взор, внешний вид квадратных берегов райского островка не вызывает ничего, кроме недоумения, а кособокие мачты пиратских шхун нагоняют жестокие приступы тоски.

С другой стороны — неказистость графики с лихвой окупается проработкой игрового окружения. Ведь настоящий художник и при помощи уголька может нарисовать “Джоконду”. А художники Frog City — явно настоящие. Как еще объяснить тот факт, что даже при таком устаревшем техническом инструментарии они умудрились тщательно прорисовать каждый камушек этого тропического рая? При максимальном увеличении можно разглядеть покосившуюся вывеску у входа в таверну, выщербленный кирпичик в печной трубе пивоварни, свинцовые ядра у подножия тутошней царь-пушки и даже лихое павлинье перо в шляпе случайно прошмыгнувшего в кадре джентльмена удачи. Любая, даже самая мелкая деталь местного пейзажа выполнена с тщанием и настоящей любовью. Некоторым разработчикам такое не под силу даже с куда более мощным инструментарием на руках.

И еще за одну вещь Tropico 2 можно простить всю ее техническую отсталость, “камерность” и некоторые существенные недоработки в

интерфейсе. За музыку. Саундтрек первой части, если вы не в курсе, огреб все возможные призы в тематических номинациях и крайне успешно продавался на отдельном компакт-диске. Что, впрочем, неудивительно, — за музыкальное сопровождение ко всем трем играм серии отвечал Даниэль Индарт, композитор, сотрудничавший в свое время с Пласидо Доминго и Рики Мартином, автор трехсот песен и один из топовых мировых специалистов по “латиносу”.

В Tropico 2 маэстро превзошел сам себя. Игру сопровождает не просто “качественный латинос”, а “умопомрачительный латинос с разбойничьими пиратскими мотивами”. Бонги, трещотки, гавайские гитары, банджо, аккордеоны, целый комплект разнообразнейших флейт и вокал сливаются в единый мотив, который делает девяносто девять процентов пресловутой игровой атмосферы.

Мало того, мсье Индарту удалось практически невозможное — придумать заглавную песню, которая по общей совокупности “пиратской лихости” спокойно заткнет за пояс даже классику жанра вроде “Пятнадцати человек на сундук мертвеца”. Шедевр называется “For Us Another Cup of Ale” и поется под кубинскую гармонику стройным хором свирепых голосов с непременными “йо-хо-хо” и отчаянными припевами в припеве. Двадцать, тридцать, сорок единиц по десятибалльной шкале!

Однозначная “музыка года”.



И все же... При желании Tropico 2 можно силой загнать в могилу, со смаком вбить ржавые гвозди “недостатков” в крышку гроба и забросать сверху косяками отвратительно прорисованной земли. На поминках припомнить ей все недоработки местного интерфейса, устаревший графический движок и программис-

тскую лень... Однако есть одно “но” — подобно некоему небезызвестному персонажу, игра воскреснет на третий день, и кающаяся рука игрока вновь и вновь будет нажимать кнопку “Install Game”. Tropico — это диагноз. Непревзойденная игровая система, замешанная на неповторимой атмосфере. Tropico 2 — это то же самое, но в другом стилевом оформлении. Все! Затягивает почище любых наркотиков.

Трудно выразить свое однозначное отношение словами — все просто и сложно одновременно. Есть на земле такие игры, которым позволительно оставаться “вне времени”, гордо демонстрировать технические недостатки и при этом все равно становиться суперхитами.

Tropico 2 — как раз из таких. ■

Дождались?

Немного пиратской экзотики для оживления старой концепции. Точно выверенная доза нововведений для того, чтобы все еще называться Tropico, но уже получить цифру 2 в названии.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 6.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг “Маню” 8.0

Богдан Агрис (bagris@igromania.ru)

1503 A.D.

THE NEW WORLD

Пушки с пристани палят,
Кораблю пристать велят...
А.С.Пушкин

Мир на стыке средневековья и эпохи Возрождения всегда притягивал разработчиков исторических игр. А ведь и в самом деле! Не успели мы еще в "Европе 1400" примерить на себя все доступные профессии, судьбы и звания, а нас уже приглашают в Новый Свет — заняться строительством первых европейских колоний, торговать с туземцами, искать золото... и чем только еще не предлагают заняться!

1503 A.D. The New World — очередной пример синтеза нескольких жанров во имя всестороннего охвата реалий давно минувшей эпохи. Формула успеха подобных игр — масштабность в сочетании с максимальной детализацией процесса.

По стопам Колумба

Год 1503 от Рождества Христова нам с вами суждено встретить на палубе корабля, после долгих мытарств оказавшегося у берегов неизвестного архипелага. Судя по всему, это корабль самого Колумба. А кто же еще из европейцев к указанной дате мог очутиться возле остро-

вов, густо населенных индейцами? То-то же... Впрочем, разработчики об этом умалчивают, видимо, не желая вызывать у нас несвоевременные приливы гордости.

Потому как гордиться на данном этапе пока еще нечем. В трюме нашего парусного плавсредства — отнюдь не золото и жемчуга, а всего лишь энное количество строительной древесины, да и та в самом скором времени будет употреблена в дело...

Но прежде придется соблюсти некие формальности: подплыв к наиболее приглянувшемуся острову, отправьте разведчика на рекогносцировку местности. После его доклада — мол, каннибалов не обнаружено, а вот с полезными ископаемыми как раз наоборот — вы можете, наконец, пристать к берегу и заняться обустройством быта. Первым признаком присутствия европейской цивилизации на новооткрытых землях станет торговый склад, на возведение которого и уйдет львиная доля запасов дерева. Оставшегося хватит лишь на постройку хижины дровосека, который уж — будьте спокойны! — обеспечит

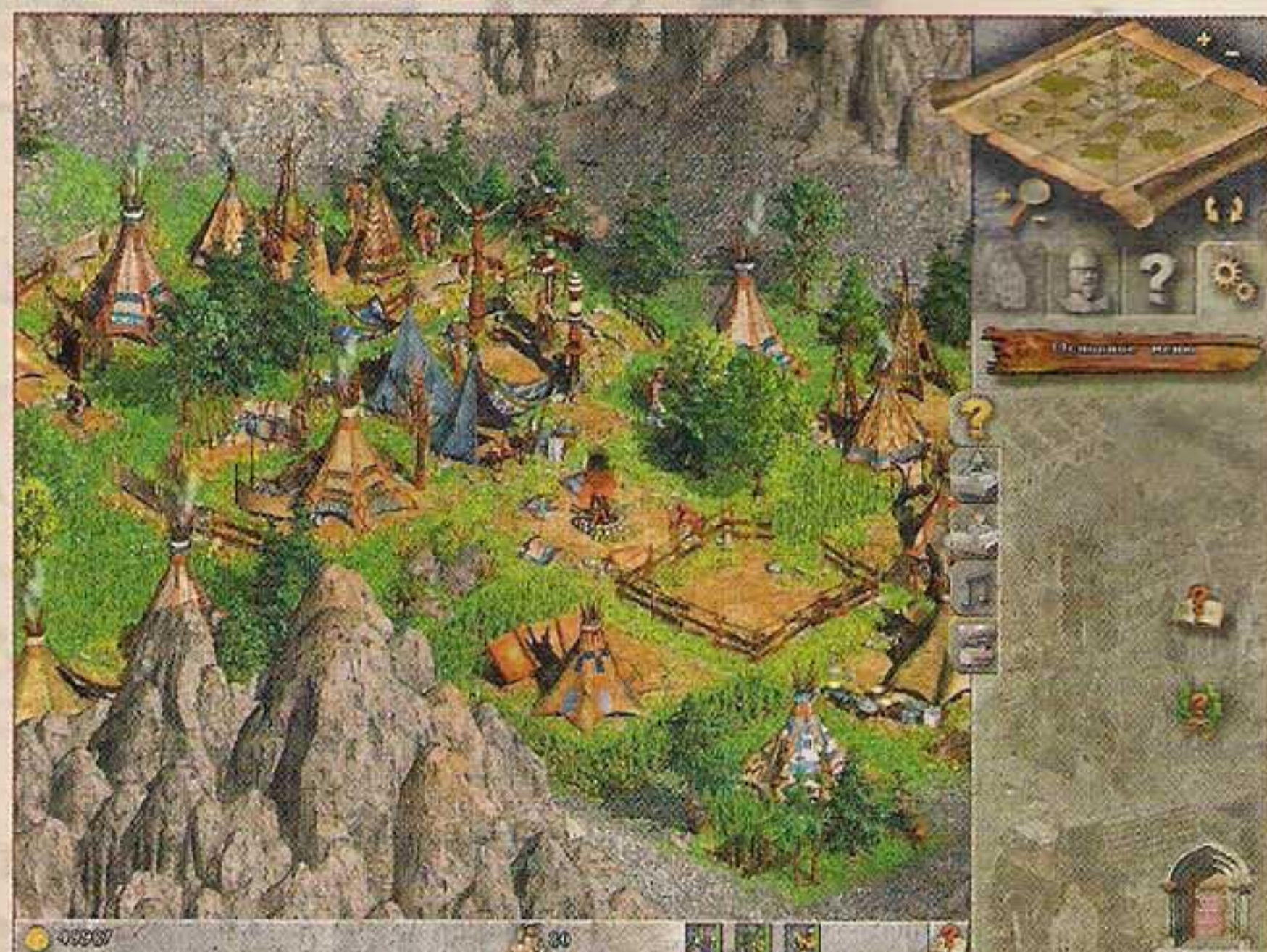
Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Sunflowers
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Caesar III, "Казак"
Необходимо:	CPU 300 MHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 600 MHz, 128 Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.1503ad.com

поставку стройматериалов на регулярной основе.

Говоря по правде, большую часть игрового времени вы будете с головой погружены в заботы градоначальника. Особенно много хлопот доставит организация производственных цепочек. Вначале так или иначе нужно получить сырье (которое можно вырастить, добыть, купить, наконец), затем превратить его в готовый к употреблению продукт, для чего провести многоступенчатую стадию обработки. Так, шерсть должна быть превращена в ткань, и лишь потом, уже в другой мастерской, из нее получится одежда. Но если в колонии вдруг отсут-

ствует склад или профильная лавка — до населения она все равно не дойдет.

Следующей по сложности задачей будет правильное размещение строений на местности. Лавки, склады, дома, мастерские и прочие здания — все имеют свою зону влияния, не особо, заметим, обширную, так что правильно распланировать город — задача не из легких. Дома необходимо соединить дорогами, причем так, чтобы каждое строение выходило на улицу фасадом, и так далее и тому подобное. Излагать все тонкости не имеет смысла — куда интереснее дойти до них самостоятельно. Скажу лишь, что со време-



▲ Индейцы еще не знают, что мы уже здесь...



▲ Что за ураган перенес старый добрый Бремен в западное полушарие?



▲ "Война и мир". Артиллерийский расчет во ржи.

— на месте утлых хибар и покосившихся сараев появятся роскошные храмы, многоэтажные жилые дома и развитая инфраструктура.

Учтите, что ваше поселение — не единственное. На других островах архипелага могут находиться другие очаги цивилизации — как туземного, так и европейского происхождения. Всего же в игре представлено девять различных культур.

Воевать в 1503 A.D. можно с любым чужим поселением, независимо от его "национальной принадлежности". Впрочем, вероломных нападений не предусмотрено — о своих враждебных намерениях вы должны заранее заявить во всеуслышание. Естественно, чтобы занять себе вооруженные силы, вы должны предварительно озаботиться постройкой соответствующих зданий и поработать о наличии на складах необходимого сырья. RTS-составляющая игры — несомненно, наименее оригинальная ее сторона. Боевая система представляет собою некое подобие "Казаров", только в упрощенном варианте — например, боевые построения могут вполне существовать без офицеров.

В остальном соблюдается шаблонная стратегическая схема — конница хороша против лучников, лучники прекрасно расправляются с пехотой, ну а пехота (особенно копейщики) совладеет с любой кавалерийской атакой. Морские сражения представляют собою вялое перебрасывание ядрами "до победного конца".

Дела купеческие

Из всего сказанного вполне можно сделать вывод, что 1503 A.D. — тот же Caesar III. В принципе — да, но с куда большими возможностями в сфере торговли. Товарооборот (а значит, и размер городской казны) ничем искусственно не ограничен. К тому же здесь никто не мешает вам основать второе, третье или четвертое поселение, дабы впоследствии организовать меж-

ду ними взаимовыгодный обмен излишками производства.

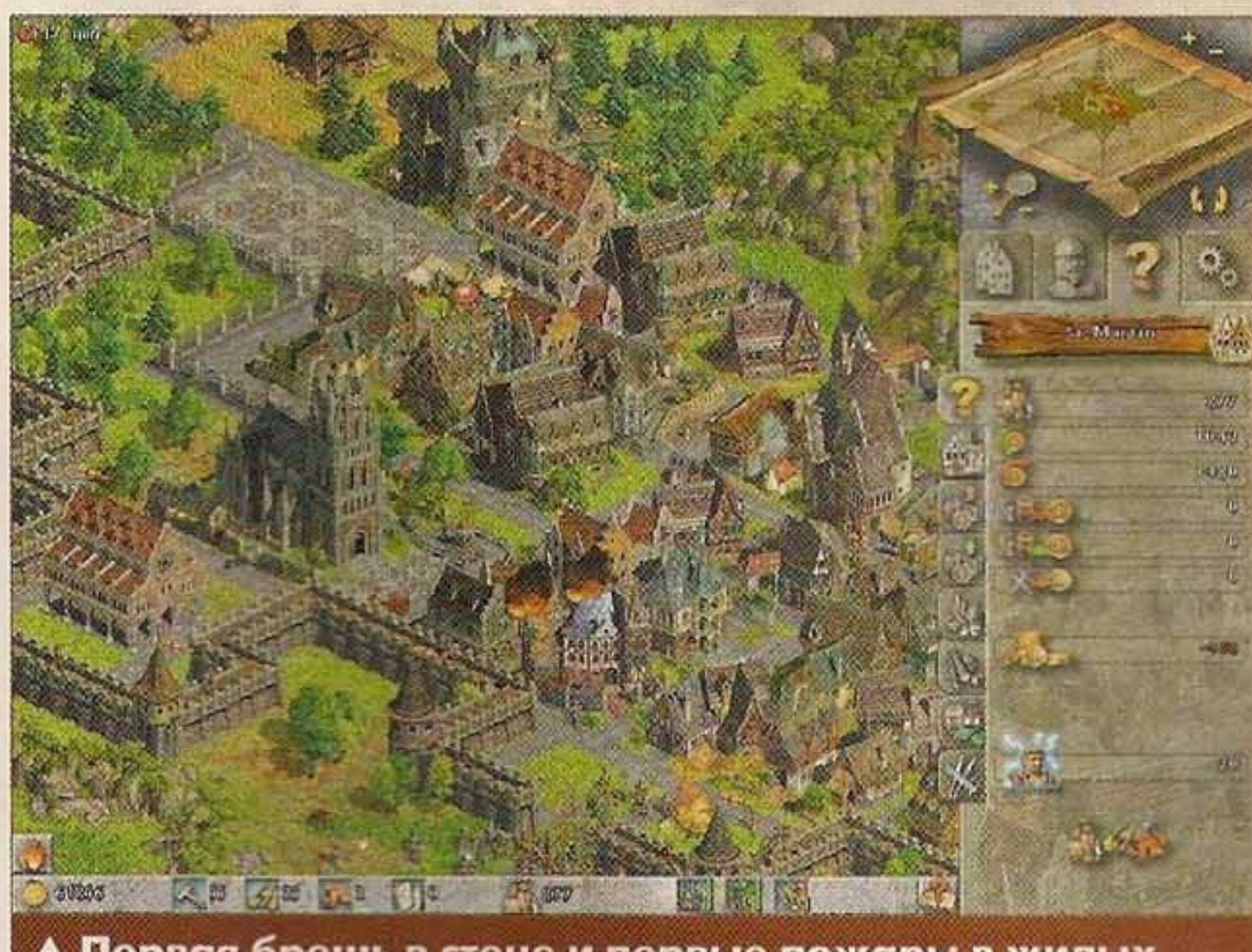
Торговые операции в игре в основном бартерные, перерасчет на звонкую монету не производится. Что и понятно — ведь вашими партнерами могут оказаться как местные дикие племена, так и колонии других европейских держав, а до конвертируемой валюты в те присноблаженные времена еще не додумались.

Поскольку действие происходит на архипелаге, без кораблей в торговле не обойтись. Впрочем, если на вашем острове есть другие поселения, никто не мешает совершать обменные операции, не покидая облюбованного кусочка суши, — но, сами понимаете, в его пределах можно достать далеко не все.

Товарообмен происходит следующим образом: ваш корабль или разведчик оказывается в зоне непосредственной досягаемости чужого товарного склада, после чего успешно меняется материальными ценностями и с полными трюмами отправляется домой. С поселениями цивилизованных (сиречь европейских) стран можно заключать торговые соглашения о постоянном обмене одного конкретного вида товара на другой, не менее конкретный. Проще говоря, если вы договорились об обмене соли на пряности, то железной руды за тот же самый "белый яд" уже не выручить. Если, тем не менее, вас такой вариант устраивает, то можно создать постоянный торговый путь между поселениями. Прежде всего это удобно тем, что больше не придется непосредственно руководить передвижением каждого транспортного средства — достаточно лишь однажды прописать маршрут каждому кораблю.

Игрок в лабиринте

Рассказывая об основных возможностях игры, я из врожденного милосердия умалчивал о том, че-



▲ Первая брешь в стене и первые пожары в жилых кварталах. Сколько трудов зазря!

рез что придется пройти игроку, чтобы выполнить даже самые элементарные действия. И говорю я сейчас не об интеллектуальных усилиях и не о муках творчества. Наличие и того, и другого жанром стратегий предполагается по умолчанию, иначе зачем было бы в них играть? Говорю я об интерфейсе игры, который постоянно приходится... даже не знаю, какое слово подобрать... обуздывать, что ли? Или, выражаясь армейской терминологией, овладевать. Упорно и настойчиво.

Более неудобного и запутанного инструмента управления геймплеем я не видел даже в старых стратегиях десятилетней давности. Судите сами: налицо четыре рубрики-"вкладки", каждая из которых содержит, в свою очередь, семь-восемь "разделов". Получается, что всего их под тридцать. Уже хорошо. "Разделы" распределены по рубрикам не всегда логично, — выдвигал я и более удачные классификации. И, наконец, содержимое некоторых "разделов" становится доступно, только если на карте выделен некоторый активный объект. Боюсь, что из этого лабиринта не выбрался бы и Тесей (будь он геймером).

Сама по себе игра не так уж и сложна — она, скорее, очень подробна. Что весьма хорошо, но лишь при условии наличия строгого, стройного и интуитивно понятного интерфейса. В нашем же случае процесс превращается в бесконечную войну с управлением. Ну куда это годится?

Впрочем, местная графика заставляет несколько умерить упреки по поводу неуклюжести интерфейса. Помните золотистую ауру, которой лучились ландшафты той же Age of Empires? В 1503 A.D. это мягкое сияние снова окутывает собой все, настраивая игрока на соответствующий лад. И впрямь ощущаешь себя перенесенным в уютные, солнечные края

Новой Земли. Как на курорте побывал, честное слово.



1503 A.D. The New World — стратегия с открытой душой и добрым сердцем. Подкупающие стороны игры — ее энциклопедичность, кропотливое внимание к мелочам и даже самым ничтожным подробностям канувшей в Лету эпохи. Тем не менее с некоторым сожалением приходится констатировать, что разработчики все же не сумели удержаться на той грани, где педантичность и скрупулезность переходят в громоздкость и неповоротливость. Впрочем, это ведь никогда не поздно исправить — к примеру, самую малость подкорректировав интерфейс. Не молчите, присоединяйтесь к нашему скандированию: "Патча! Патча!".

Дождались?

Игра "энциклопедического" размаха на тему колонизации Нового Света. Увы, но захватывающий геймплей наполовину скрыт волчьей шкурой неудобного интерфейса и общей технологической отсталости.

70% оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	6.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	4.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Манги" 7.5

ГОРЦЫ

(HIGHLAND WARRIORS)

Dash (dash@igromania.ru)



Западные разработчики очень любят эксплуатировать одну и ту же тему, как-то однажды полюбившуюся игрокам. А уж если эта тема аккуратно позаимствована из мира кино!.. Стоило только Мэлу Гибсону сняться в "Храбром сердце" и прославить отважного шотландского парня Уильяма Уоллеса — как вскоре появилась тематическая стратегия **Braveheart**. Сказать, что ей сопутствовал успех — значит серьезно погрешить против истины. Проект с треском провалился. Может быть, именно поэтому следующая игра про килты, скотч, синелицых горцев и зеленые луга Шотландии появилась очень нескоро.

А именно — сейчас.

В живых должен остаться только один!

В просвещенном средневековье, когда глава любого скотского или пиктского клана спал и видел себя единоличным правителем всего королевства, в Шотландии бушевала бесконечная гражданская война. Передел бедного королевства продолжался долгие годы, да еще периодически подливали масла в междоусобный огонь и соседи-англичане.

С учетом всех исторических реалий, в "Горцах" получилось четыре кампании, повествующие о войнах за независимость в разные времена существования Шотландии. В первой мы вместе с Маккеями будем отбирать королевскую корону у клана Камеронов. Во второй — на стороне англичан под предводительством Эдуарда I душим шотландскую независимость. И, наконец, в третьей и четвертой — возвращать корону обратно при помощи Камеронов и Макдональдов. В целом историческая подоплека (не считая, конечно, вышеу-

помянутой магии) выглядит довольно стандартно для такого рода игр.

Какого еще, спрашиваете, рода? Ну, если взять **Age of Mythology**, заменить в ней мифических монстров на бородатых ребят в характерных юбках, синие воды Адриатики — на мерзлые речушки северных морей и до предела купировать магию, то в итоге получатся "Горцы". Самая что ни на есть классическая 3D RTS: построили базу, набрали ресурсов, создали армию, обвели ее рамкой и... где там у нас неприятель?

Местная экономика не преподносит особых сюрпризов. Замученные шотландские или английские крестьяне вяло копошатся на плантациях, собирая ягоды, или шуршат в густых чащах, добывая лес. Древнешотландское натуральное хозяйство использует пять видов ресурсов — пищу, дерево, камень, руду и золото. Из дерева и камня строятся здания, золото идет в казну, пища — на прокорм армии, и так далее и тому подобное.

Как правило, ресурсов по картам разбросано преогромнейшее количество, так что тактика "борьбы

Жанр:	RTS
Издатель:	Soft Enterprises
Разработчик:	Data Becker
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	Age of Wonders, Praetorians
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.3GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.highlandwarriors.com

за месторождения" практически исключена. Всех каменоломен не защитишь, а на все леса элементарно не хватит лесников.

Стоит заметить, что разработчики здорово оживили ресурсодобычу парой любопытных новинок в геймплее. Например, в "Горцах" существует такое понятие, как смена времен года. Меняются эти самые времена довольно резко. Единственный вред от сих природных процессов состоит в том, что зимой не растут поля. Следовательно, собрать пшеницу не получится. Впрочем, очень скоро обнаружится, что выращивание злаков можно заменить откормом скота на фермах, благо на коров погодные условия не влияют никак.

Вторая новинка — система спе-

циализации крестьян. Любой работник со временем совершенствует свои навыки в добыче назначенного для него ресурса. Когда оный навык достигает ста процентов, вы можете выделить средства на приобретение для молодого таланта сертификата мастера. "Сертифицированные специалисты" работают в выбранной сфере производства с повышенным усердием. Например, мастер-животновод в свободное от обхаживания буренок время может вполне успешно воспитать нескольких выращенных в диких условиях телят. Однако если сменить мастеру место работы, с досады он будет работать медленнее самого распоследнего новичка. Вот и обучай таких на свою голову.

Еще одна любопытная, но спорная деталь геймплея — новые здания



▲ Ауры вокруг бойцов символизируют полезные в бою бонусы.



▲ Дракон. И такие твари забредали в Шотландию. Причем верно служили некоторым кланам.



▲ Приехали Камероны-поджигатели и... прощайте, наши поля!



▲ Лучники недоумевают: плотные толпы конницы мешают им занять стратегически выгодную позицию.

можно сооружать только на заранее отведенных под строительство территориях. В результате отгрохать на месте вырубленных лесов, например, непроходимые фортификации — невозможно. После этого ни о какой "позиционной" стратегии речи не идет...

Найди пять отличий

С хозяйством разобрались, теперь можно поговорить о делах военных. Разработчики, видимо, слишком рьяно пытались придерживаться системы "исторического реализма", в результате чего нас лишили всяческого разнообразия. Юниты выглядят похожими друг на друга как братья-близнецы, а здания различаются, но лишь несколькими крайне мелкими деталями. Чтобы хоть как-то скрасить подобное однообразие, разработчики аккуратно вжили в игру немножко магии, немножко "специальных юнитов" — героев и немножко... драконов. Происходящее стало заметно отличаться от исторического положения вещей, но жизнь шотландских селений слегка оживилась.

Что касается руководства армиями — то здесь не все так просто. С течением времени войска набирают опыт. Нашинковав полтора десятка крестьян, ваш, к примеру, кавалерист поднимет личный уровень умений и укокошит следующую дюжину тружеников села вдвое быстрее. Еще одна характерная особенность каждого живого существа в "Горцах" — наличие такого параметра, как "выносливость". У юнитов, балующихся магией, никакой "выносливости" нет, зато имеется параметр "мана".

Герои отличаются от "простых смертных" огромным запасом жизненной энергии и обязательным наличием спецспособностей. Потратив немножечко маны, они могут на время увеличить своих бойцов, с одного удара убить любого солдата

неприятеля и так далее. При этом герои самым странным образом оказались обделены способностью набирать в бою опыт. Вероятно, таким образом разработчики решили предотвратить появление на поле боя неуничтожимых суперменов.

У каждого из присутствующих в игре кланов есть свои отличительные особенности. Макдональды славны своими копейщиками. Очень уж ловко эти вояки расправляются с вражеской кавалерией. Камероны, возглавляемые Уоллесом, сильны отрядами конных поджигателей. В толпе эти парни страшны как пожар: быстро двигаясь по равнине, они оставляют за собой поле огня, способного в одно мгновение полностью уничтожить бегущего следом противника. Богатые англичане могут позволить себе хорошее питание и вооружение и отличаются повышенным здоровьем, а также опытной кавалерией. Самыми слабыми в игре получились Маккеи — у них даже нет осадных орудий, вот и рассчитывают, бедолаги, исключительно на хитрость. Они тренируют бесшумных рейнджеров, умеющих прятаться в чистом поле, нанимают опытных магов и сотрудничают с бородатыми друидами. Последние особенно сильны в бою, благодаря разрушительной мощи своих заклинаний.

Военные действия проходят относительно безнапряжно и не предусматривают хитрых позиционных маневров. Вкратце, процесс выглядит так: быстро построил как можно больше солдат, провел для них апгрейд и послал на разгром вражеской базы. Не получилось — построил новых, произвел апгрейд... и так до самого победного конца. Тактические мудрствования с изысканием оптимальных комбинаций юнитов и подбором войск бесполезны. Обычно комбинация "самый толстый пехотинец плюс лучник" выигрышна для любого клана. Конечно, есть исключения, но они скорее подтверждают правило. Присутствуют в иг-

ре и формации, но фактически толпы от них никакого.

Бой на базе противника обычно складывается из трех этапов — выманивание вражеских войск, истребление крестьян и уничтожение зданий. Подобная тактическая схема объясняется очень просто: крестьяне настолько стремительно ремонтируют домики, что ваши воины просто не успевают их разрушать — даже самые яростные атаки оказываются тщетны.

Звуки музыки

Помнится, на ранних скриншотах игра радовала глаз своей красотой и многоцветностью. Что же в итоге появилось в финальной версии? Увы, немного. В "Горцах" безраздельно царствует унылая осенняя гамма. Все бойцы обладают мрачными физиономиями, несладкими фигурами и невзрачной одежкой. Хотя последнее еще можно понять — в Шотландии тех времен не имели понятия о высокой моде.

Сцены битв выглядят вполне прилично, но все же не дотягивают до уровня тех же *Praetorians*. Разглядеть в толпе, кто и куда машет мечом, — решительно невозможно. Порой это приводит к забавным казусам. Так, в одной из миссий нужно было уничтожить сурового английского шерифа. Одиноким шериф буквально исчез под мощной волной шотландской конницы, но даже несмотря на это, ухитрился положить половину отряда.

Впрочем, встречаются в "Горцах" и действительно впечатляющие сражения. Нельзя не восхититься, глядя на "стратегическое отступление" конников, рассыпающихся по полю боя море огня. Кони и люди смешиваются в огромную кучу, противники мрут как мухи в жестоком пламени, но тут на самом интересном месте компьютер начинает захлебываться и выдает по несколько кадров в секунду. Расплата за визуальное удовольствие — безумное торможение компьютера.

Игровые звуки тусклы и невзрачны. Свиристые возгласы бойцов совершенно неубедительны, а интонации магов, читающих смертельные заклинания, общим тембром звучания крайне напоминают выкрик "занято" в общественном туалете... Но с другой стороны, в "Горцах" совершенно замечательная атмосферная музыка, эдакие "шотландские пасторальные этюды".



В целом, "Горцы" — весьма приятная стратегия, которую стоит посмотреть. И хотя она не дотягивает до признанных лидеров жанра, но ради одной возможности принять участие в сражениях древних шотландских кланов можно закрыть глаза на многие внушительные недостатки. ■

Дождались?

Уоллесы, брьюсы и прочие эдуарды сходятся в смертельных битвах за царствование над Шотландией. Типичный представитель жанра 3D RTS. Уже не *Braveheart*, но еще и не *Praetorians*.

65% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	7.0
Звук и музыка	6.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мани" **7.0**

GALACTIC CIVILIZATIONS

Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)

Galactic Civilizations — весьма необычный игровой проект с почти десятилетней историей. Однако в широких кругах о нем практически ничего не было известно, так как игра в свое время разрабатывалась только для OS/2. Итог вполне предсказуем: после того, как отзвучал траурный марш на похороны "полуоси", Galactic Civilizations отошла в мир иной вместе с легендарной операционкой.

Но авторы вовсе не закопали топор межгалактической войны, а принялись за разработку новой версии, теперь уже нацелившись на скальпы пользователей Windows. И вот, почти десять лет спустя, галактические разборки готовы вспыхнуть с новой силой.

Через тернии к звездам

Сюжет игры прост и незатейлив: человечество выросло из своих орбитальных космических подстанций, открыв эру межзвездных полетов. Как только отгремели радостные крики "Да здравствует гипердрайв!", "Слава Косте Циолковскому!" и "Вперед, за Гагариным!", земляне бросились колонизировать галактику и выполнять библейские заветы — плодиться и размножаться.

Помимо человечества в галактике обнаружили еще пять цивилизаций, и все они (надо же, какое совпадение!) тоже только что освоили межзвездные перелеты и начали глобальную колонизацию миров. Цель игры не менее проста, чем сам сюжет, — замочить всех. Но сам игровой процесс весьма интересен. О нем и поговорим.

Начнем с неожиданного сюрприза: играть разрешается только за людей. Однако кое-какой выбор игроку разработчики все же оставили — можно выбрать правящую партию своей цивилиза-

ции, а вместе с ней и некоторые причитающиеся бонусы. Кроме того, можно определить размер галактики, установить процент планет, пригодных для жизни, и настроить характер и умственные способности пяти компьютерных оппонентов.

Несколько слов о наших противниках. В Galactic Civilizations присутствует некий параметр alignment, определяющий стратегические наклонности цивилизации. "Добряки" будут стараться в первую очередь развивать торговлю, науку и дипломатию, тогда как "злые" цивилизации — побеждать при помощи грубой силы и так далее и тому подобное.

Дальнейший игровой процесс представляет собой классическую Civilization с отчетливым космическим привкусом. В самом начале у нас есть одна звездная система, исследовательский корабль и корабль-колонизатор. Местоположение звезд уже отмечено на галактической карте, однако неизвестно, есть ли в этих системах обитаемые планеты.

Поначалу все предельно просто — колонизатором летим к ближай-

Жанр:	Походовая космическая стратегия
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Stardock
Похожесть:	Master of Orion, Civilization
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1000MHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультимедиа:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.galciv.com

шей звезде и окучиваем первую попавшуюся планету, пригодную для жизни. Исследовательский корабль выполняет роль разведчика и собирателя бонусов, щедро раскиданных по космическим просторам.

Открыв экран управления планетой, снова невольно вспоминаешь про Civilization: знакомые "циты", отображающие производственную мощь планеты, "чудеса света" — объекты, которые могут быть построены только в единственном числе, и тому подобное. Однако классическая жанровая очередь строительства не одна — их уже две. Первая очередь регулирует производство новых юнитов, а вторая —

возведение различных объектов на планете. Ничего не скажешь — толково, особенно с учетом того, что строительство юнитов и строений происходит одновременно. Кроме того, можно регулировать расходы на социальную и военную сферу, соответствующим образом увеличивая или уменьшая скорость строительства в каждой из очередей.

Можно назначить на планете до четырех губернаторов, предварительно запрограммировав каждому из них очередность построек зданий и юнитов, и таким образом раз и навсегда избавить себя от рутинной мышиной возни при колонизации новых планет.



▲ Битва на планете: двенадцать против троих — это просто избивание младенцев.



▲ Дипломатия в умелых руках — оружие посерьезней фотонной пушки.



▲ Вражеская космическая станция прямо у нас под боком, а сбить нечем.

Остальные игровые элементы и механизмы также знакомы любому поклоннику серьезных походовых стратегий. Есть дерево технологий, правда, не такое навороченное, как в *Master of Orion 3*, есть внутренняя политика государства, с помощью которой задается уровень налогов, и траты на каждую из трех бюджетных областей: научные исследования, военные и социальные проекты.

По мере развития науки будут открываться и новые формы правления; правда, единожды выбрав "парламентскую республику", уже вряд ли удастся вернуться к имперской диктатуре — скорее всего не позволит сенат.

Интерфейс можно в два счета освоить лихим кавалерийским наскоком с применением маневра "научный тык". Другими словами — никаких сложностей в управлении игрой нет и быть не может: все предельно просто, наглядно, и к тому же сильно напоминает старых добрых *Master of Orion* и *Civilization*.

Начальный этап игры также вполне предсказуем — все силы направляются на экспансию: исследовательские корабли рыщут по галактике в поисках бонусов, колонизаторы окучивают еще не заселенные системы, планеты застраиваются различными полезными сооружениями. К слову, ваши оппоненты заняты тем же самым, и, пока в галактике еще достаточно места для экспансии, о войне можно не беспокоиться — отвлекаться на боевые действия никому не резон. Но рано или поздно хрупкое мирное равновесие будет нарушено, и тогда...

Останется только один

Строительство кораблей в *Galactic Civilizations* радикально отличается от того же процесса в *Master of Orion*: никакой дизайнерской самостоятельности — только заранее придуманные разработчи-

ми модели. И, честно говоря, после безумного конструктора в *Master of Orion* я склоняюсь к тому, что это — самое правильное решение, в конце концов, мы тут решаем судьбы галактики, а не управляем заводом по производству космических челноков.

Перемещаются юниты без каких-либо гиперпереходов между звездными системами — просто ход за ходом "топают" из точки А в точку Б, в общем — все по неписаному стандарту походовых стратегий. К счастью, любую группу кораблей можно объединить во флот и перемещать как один мегаюнит. И на этом спасибо.

Бои в космосе выглядят... сказать по правде, они никак не выглядят: один корабль подлетает к другому и выплевывает в его сторону кучку пикселей, после чего кто-то из кораблей исчезает. Выглядит это абсолютно не зрелищно, однако такой подход для "чистокровной" стратегии — практически стандарт de-facto, так что удивляться тут нечему. Бои в планетарной системе начинаются после высадки десанта с транспорта. Тут все еще проще: если врагов больше, система захватывается.

Противники, особенно те, у кого мыслительные способности выставлены на максимум, действуют разумно и хорошо ориентируются в ситуации. Вот вам реальный пример: отказавшись платить дань самой сильной цивилизации, я невольно накликал войну и решил привлечь на свою сторону остальные расы. Сказано — сделано: как самая технологически развитая нация, мы выпросили обещание объявить войну моему врагу у всех прочих цивилизаций в обмен на десяток ценных технологических открытий. Дальше началась комедия. Воевать с самым сильным противником никто, разумеется, не хотел, поэтому уже через три хода все мои горе-союзники пришли к врагу на поклон и заключили с ним мир... правильно — в об-



▲ Между прочим, этот хмурый роботизированный паяц — наш главный советник по науке.

мен на технологии, которыми я их одарил. Дальше — больше. Чтобы я не обиделся, "союзники" после этой сделки пришли ко мне и сами (!) предложили деньги.

И подобных веселых моментов в игре — хоть отбавляй. К слову, дипломатия реализована весьма удачно и, главное, реалистично: компьютерные болванчики хорошо ориентируются в меняющейся ситуации и трезво оценивают свои возможности и силы оппонента, что позволяет им принимать весьма эффективные и порой неожиданные для игрока решения. Кстати, в планах дальнейшего развития игры усилению AI также отводится одно из первых мест: разработчики обещают, что в дальнейшем искусственный интеллект научится даже перенимать опыт живых игроков.

Звука и зрелищ!

Несколькими абзацами выше я уже проговорился, что визуальная составляющая игры оставляет желать лучшего. Но для полноты картины остановимся на этом вопросе подробнее.

Честно говоря, я уже устал ждать и надеяться, что когда-нибудь увижу красивую космическую стратегию. Правда, в сравнении с приснопамятным *Master of Orion 3* даже *Galactic Civilizations* выглядит как прекрасный лебедь рядом с жабой: разрешение 1024x768, симпатичный и не режущий глаз интерфейс, приятный дизайн строений и юнитов.

Но кто мешал разработчикам так же симпатично отрисовать и корабли на карте? Непонятно. С анимацией тоже никакой ясности. Сделать трехмерные вращающиеся модельки зданий не поленились, а добавить пару лишних фаз анимации в движение кораблей забыли: в результате бедняжки перемещаются и разворачиваются в пространстве паралитическими рывками.

К звукам и музыке претензий го-

раздо меньше. Пожалуй, только выстрелы во время боев звучат излишне попово, а музсопровождение отличается ощутимым налетом ненужного пафоса. Порой возникает ощущение, что треки к игре и музыке к "культовому" фильму "Москва — Кассиопея" писал один и тот же композитор.



Но в целом *Galactic Civilizations* оставляет хорошее впечатление. Самый точный эпитет, который я смог подобрать, — очень уютная игра. Не напрягающая, родная и знакомая, простая в освоении, но в то же время богатая различными тактическими и стратегическими решениями. Сильный, хотя и не без глюков, AI, удобный интерфейс, симпатичный внешний вид...

Что еще нужно настоящему стратегу для прекрасного времяпрепровождения? Разве что чуть получше графику и достойный саундтрек... ■

Дождались?

Отличный способ лечения депрессии, вызванной разочарованиями от *Master of Orion 3*.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 6.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Маниа" 7.5

НОМЕРПЛАНЕТ

Зато мы делаем ракеты...
Юрий Визбор

Российская компания Revolt Games, до сего момента известная своей плодотворной деятельностью исключительно на ниве локализации, смело заявляет о себе как о самостоятельном разработчике игр. Собственный проект, работа над которым заняла около полутора лет, вышел в довольно нетипичном для отечественного игрового жанра космосимуляторов. Впрочем, не все так просто. Разработчики отважились на довольно смелый эксперимент — и в итоге **Homeplanet** получился *максимально реалистичным космосимулятором* в самом прямом смысле этого слова. И дело не в чудо-графике или мега-миссиях, вовсе нет. Игра наиболее реалистична с точки зрения летной модели, физики и перемещений объектов в безвоздушном пространстве.

Назад в будущее

Должен заявить сразу, что, в отличие от технической составляющей, сюжет игры не продемонстрировал никаких откровений. Достаточно взять предысторию практически любой научно-фантастической саги, заменить пару-тройку названий, и — вуаля. Готова новая космическая эпопея.

Действие **Homeplanet** разворачивается в крайне отдаленном будущем, когда человечество освоило межзвездные перемещения и всю колонирует подходящие для этого миры. И вот на одной из планет, богатых на природные ресурсы, разгорается широкомасштабная война между кланами за обладание некими секретными технологиями.

Вы, пилот-новобранец, принадлежите клану Тройден — лидеру в

Жанр:	Космический симулятор
Издатель:	Руссобит-M
Разработчик:	Revolt Games
Похожесть:	Descent: Freespace, Tie Fighter, X-Wing Alliance
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://homeplanet.revoltgames.com

области производства нейроимплантов. С лидерством Тройден не желают мириться другие. Например, наиболее агрессивный клан Плэктор развернул целую военную кампанию на поверхности планеты Клото и в близлежащем космическом пространстве. Вот в этом самом

пространстве и происходит основное действие игры.

Нужно заметить, что, несмотря на явную незамысловатость, сага от Revolt Games не только стала основой сюжета **Homeplanet**, но и будет успешно продолжена в экшене **Neuro**.



▲ Удар в пузо, точнее — ниже пояса. Нечестно, но эффективно.



▲ Он думает, что починится в доке. Сейчас я его и почищу — ракетами!

Сам по себе игровой процесс Homeplanet привычен и понятен всем, кто хотя бы краем глаза видел любой значительный космический симулятор последних лет. Плюс, разумеется, некоторая специфика и собственные решения дизайнеров миссий.

Задания бывают самые разнообразные — защита конвоя или определенного объекта, уничтожение вражеских кораблей, штурм, перехват, атака — короче говоря, почти все, что можно было встретить в играх типа Descent: Freespace или Tie Fighter.

Главной же особенностью местного геймплея являются фазы миссий. То есть одно, по сути, задание разбивается на несколько коротких частей. Таким образом, фактических вылетов получается гораздо больше, чем собственно боевых задач — зато в случае неудачи можно повторить попытку с начала определенной фазы. К слову, о неудачах: провал миссии приводит к обязательному переигрыванию, ибо сюжет линейен.

Миссии довольно типичны для игр подобного жанра. Защита или удержание определенного участка, бомбардировка или штурм, перехват или полное уничтожение определенной цели — все привычно и лишено порочных нововведений.

Ваш флот защищается от агрессии или атакует силы противоборствующих кланов, причем к враждебному клану Плэктор со временем примыкают и другие. Задания вытекают из текущей картины на фронте, так что неожиданности практически исключены.

Не забыта и типичная для жанра возможность со временем самому выбирать и вооружать свой корабль перед каждой миссией. Еще в список приятных "старинков" можно отнести и непреходящий карьерный рост — от зеленого кадета-новобранца до увешанного орденами и медалями командира истребительного соединения. Огорчает лишь одно: подведомственный пилот — человек без имени и даже без постоянного позывного. Так что на протяжении всей игры нашему альтер-эго придется довольствоваться только текущим воинским званием.

Атака кланов

Перед тем как перейти к рассказу об управлении, необходимо сказать об одном немаловажном условии — наличии хорошего многокнопочного джойстика. Ибо играть с ним не просто удобнее — джойстик в Homeplanet ставится во главу угла. Хороший штурвал должен быть, и точка.

Впрочем, для всех ретроградов сохранена и поддержка старой доброй мыши, причем в двух режимах — обычном и режиме "виртуального джойстика". В первом играть

практически невозможно — для поворота корабля требуется с усердием катать бедного грызуна по столу, причем чем больше угол движения, тем большее расстояние должна проехать мышь. Второй режим достаточно эффективен и элегантен. Мы видим курсор, отклонение которого в стороны вызывает поворот корабля, а возврат курсора в центр — прекращение поворота.

Как водится, игровую карьеру придется начинать с самых низов. Будучи курсантом, вам предстоит пройти курс обучения, состоящий, правда, только из одной тренировочной миссии. Зато настолько долгой, что уже к ее середине забываешь все, что было в начале. К счастью, содержание миссии продублировано на страницах руководства пользователя, так что можно не бояться пропустить некоторые нюансы.

Тому, кто хоть однажды играл во Freelancer, привыкнуть к управлению Homeplanet не составит ни малейшего труда. Переопределять клавиши нет особого смысла, ибо раскладка не только знакома "на ощупь", но функциональна и удобна. Более того, схожи и сами интерфейсы двух игр, а посему, сев за штурвал истребителя в Homeplanet, вы непременно почувствуете себя в знакомой обстановке.

Чего реально стоит опасаться, так это того, что к моменту боевых действий вы не овладеете в полной мере азами летной модели Homeplanet. К моему искреннему удивлению, кроме пары слов в обучающей миссии, никто и нигде так толком и не объясняет, как же именно летать и что делать в условиях инерции и ньютоновой физики.

Когда я был маленький...

...то наивно полагал, что космические корабли бороздят просторы вселенной примерно следующим образом: ракета, изрыгая красивый столб пламени, летит себе сквозь черноту космоса, а отважный пилот крепко держится за штурвал и рулит во все стороны по своему желанию. Но на самом деле все оказалось совсем не так.

В Homeplanet на сцену выходит ньютонова физика. То есть, собственно, разработчики впервые в истории индустрии отдали дань реализму перемещения твердых тел в условиях отсутствия трения. Выражаясь человеческими словами: ваш корабль, обладая практически бесконечной инерцией, может двигаться сколь угодно долго с постоянной скоростью благодаря лишь начальному импульсу. Что, снова непонятно? Тормозящих сил в космосе-то и нет! Так что чем сильнее начальный импульс, тем больше итоговая скорость. И это не собственное изобретение ребят Revolt Games — так оно есть на самом деле. Впервые



▲ Нет, это не Земля, и совсем не в иллюминаторе. Это я на фоне Клото.



▲ Транспорты с десантом надо мочить. Что бы не было больно за захваченную станцию.



▲ Местные брифинги не только информативны, но и отлично оформлены.

нечто подобное было заявлено в IWars, но по-настоящему реализовано только в этой игре.

К нам, игрокам, все это относится следующим образом. В Homeplanet присутствует два типа управления кораблем — *круизный* и *инерционный*. Первый режим более-менее понятен по всем прочим око-

ложанровым играм: развернувшись, мы со временем начинаем двигаться в ту сторону, куда был осуществлен поворот. Со временем — это потому, что несколько секунд понадобится для того, чтобы погасить текущую скорость до нуля и набрать ускорение в нужном направлении. К счастью, компенсация векторов тяги



▲ При взгляде на такие кадры где-то глубоко внутри начинает тихо наигрывать заглавная мелодия из "Звездных войн".

в этом режиме происходит автоматически при помощи некой "бортовой вычислительной системы". При этом, надо сказать, существенно страдает привычная динамика маневрирования. Осуществить быстрый разворот, стремительный маневр или знакомые фигуры высшего пилотажа практически невозможно.

Второй режим — инерционный. В нем нет ограничений по ускорению. Объясню на пальцах: допустим, вы на приличной скорости решили повернуть за пролетающим мимо противником. В крейсерском режиме это более-менее реально. Тогда как в инерционном вы только повернетесь в ожидаемом направлении — но лететь продолжите в ту же сторону, что и ранее. Только задом. И с той же "приличной" скоростью... Пока не затормозите двигателями и не разгонитесь снова. Освоить такую модель полета нелегко, зато это дает целый ряд преимуществ, позволяющих выделять совершенно фантастические пилотажные трюки. Например, разогнавшись и двигаясь задом, обстрелять висевшего на хвосте противника.

Та же физическая модель распространяется на все: на траекторию выстрелов, полета ракет и так далее. Скажем, для придания выпущенной торпеды большей скорости следует разогнаться — тогда к ее начальной скорости приплюсуется скорость космического корабля: $V1+V2=V3$. Вот такая вот она — ньютонова физика.

Впрочем, со временем трудности, связанные со спецификой здешней физики, сходят на нет. К управлению рано или поздно привыкаешь. Проходит две-три миссии, и уже интуитивно чувствуешь, что тут надо придать ускорение, а тут — развернуться и затормозить форсажем.

Да, еще раз подчеркну, особой динамичности такая летная модель не прибавляет. Все делается с чувством, с толком, с особой неспешной расстановкой. Максималь-

ное внимание уделяется управлению тягой и скоростями истребителя. Собственно, бой тоже немного видоизменен вследствие того, что большее внимание уделяется пилотированию корабля, чем схваткам со стрельбой и прочими фейерверками.

Космос — голубой!

Графически Homeplanet находится на самом современном уровне. К радости владельцев карт от ATI, к движку прикручена модная графическая технология trueform. Модели кораблей разнообразны, аккуратны и явно не страдают недостатком полигонов. Текстуры на больших крейсерах или линкорах — огромного разрешения, так что видеть размытые пятна или невнятные линии на бортах, как это обычно бывает, не приходится.

Безвоздушное пространство усеяно не только звездами, но и мелкими космическими частицами. Последние — введены не только ради пущего реализма, но и для того, чтобы облегчить навигацию. Особо отмечу газовые скопления — небуляры. Именно из-за них местный космос ярко выраженного голубого цвета, почти как небо.

Звуковое сопровождение, понятное дело, делится на музыку и озвучку. И то, и другое удалось на славу и вызывает крайне положительные эмоции. Музыка разнообразна, ненавязчива и очень приятна на слух. Хотя идея "динамических треков" (в момент боя эмбиент сменяется тревожной музыкой) может показаться спорной. Все просто — эмбиент-треков несколько, а тема боя — одна, так что она быстро приедается.

Зато с озвучкой все на самом высшем уровне. Разнообразные голоса пилотов, запоминающиеся реплики, неформальные диалоги (чего только стоит фраза "скорей бы домой — хомячка покормить", или "итить — как я его!") делают честь разработчикам.



▲ Крейсер выглядит внушительно и в случае опасности может вполне постоять за себя.

Да, чуть не забыл — DVD-упаковка Homeplanet комплектуется вторым диском со всеми аудиотреками. Так что не разменивайтесь на джевел, спрашивайте DVD — музыка того стоит.

Компьютерный гений

Хочется сказать пару теплых слов насчет местного AI. Вам неслышанно повезло — вы будете летать с настоящими асами. В любой ситуации они справятся с атакующими силами слаженно, быстро и качественно. Очень профессионально "железные парни" пользуются и бортовыми торпедами. Порой не успеваешь прибыть к месту боя, а там уже все кончено благодаря дружному ракетному залпу наших коллег. Теоретически, в первых миссиях можно целиком положиться на AI пилотов — они все сделают гораздо эффективней и без всякой посторонней помощи.

Однако искусственный интеллект наших противников не сказать что поражает. Алгоритм их поведения прост: банальная лобовая атака с обязательным применением ракет, разворот и снова лобовая. В основном мастерство вражеских пилотов сводится именно к этому нехитрому маневру авиаторов времен первой мировой войны. С задней полусферы враг не заходит (видимо, из-за возможности включения вами инерционного режима), со своего хвоста особо не стряхивает и той же ньютоновой физикой не пользуется. Оно и к лучшему, ибо вражеские ракеты без особых проблем догоняют ваш корабль — даже если вы, включив инерционный режим, разгоняетесь до неприличной скорости. Что, вообще говоря, несколько противоречит правилам игры.



Homeplanet — настоящий хардкорный космосим, где большее внимание уделяется именно перемеще-

нию истребителя в безвоздушном пространстве, а не однообразной аркадной "стрельбе по тарелочкам". Взяв несложный, но плотно сбитый сюжет и вооружившись беспрецедентной физической моделью, Revolt Games сделали одну из самых оригинальных и интересных игр жанра. И пусть не отпугнут вас первоначальные трудности с управлением или досадные недочеты миссий. Именно в этом и состоит вся соль местного геймплея.

P.S. На момент подготовки статьи разработчики выкатили патч, устраняющий большинство мелких и досадных недочетов. К самым главным исправлениям относятся: устранение проблем с защитой диска StarForce, избавление от ошибок в некоторых миссиях, доработка баланса, существенное улучшение AI. Плюс в интерфейс добавлена куча приятных мелочей. Ставьте патч, и будет вам счастье. ■

Дождались?

Ньютоновская физика во главе геймплея — совершенно новые ощущения от старого жанра.

75% Оправданность ожиданий

Геймплей

8.0

Графика

7.0

Звук и музыка

10.0

Интерфейс и управление

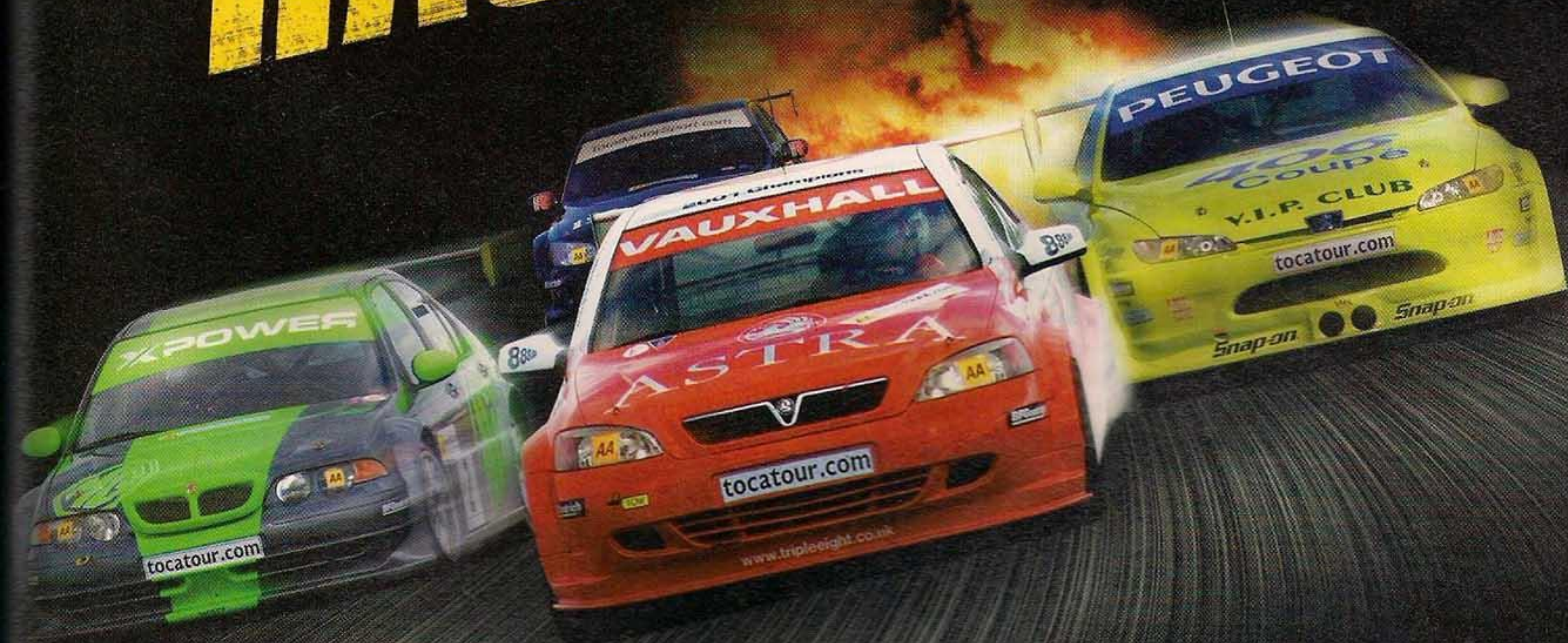
8.0

Новизна

7.0

Рейтинг "Мани" 8.0

TCS RACE DRIVER™





Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Часть VII: группа "А"

ИСТОРИЯ НАЗА

История терроризма как явления насчитывает более двух тысяч лет. Понятие "террор" было известно еще в Древнем Риме. Однако на протяжении долгого времени "терроризм" представлял собой проявление редких актов насилия, не представлявших значительной опасности для государств и их граждан. Бороться с ними вполне удавалось при помощи традиционных сил и средств.

Все изменилось в конце XX века. Терроризм стал другим. Он стал более, если так можно сказать, популярным, — актов террора происходило до нескольких десятков (а то и сотен) в год. Он стал более техничным — у террористов появился доступ к новейшим образцам оружия и техническим средствам, а объектами диверсий нередко становились самолеты и корабли, чье устройство было очень сложным и требовало долгого изучения и высокой подготовки. Терроризм стал более опасным — число жертв нередко достигало нескольких сотен человек. Все это привело к тому, что бороться с терроризмом силами армии и органов правопорядка стало неэффективно и более того — опасно...

Это произошло
5 сентября
1972 года,

на Олимпийских Играх в Мюнхене. Восемь вооруженных террористов из Организации Освобождения Палестины "Черный Сентябрь" захватили в заложники одиннадцать израильских спортсменов. Через двадцать часов безуспешных переговоров полицейские силы приступили к силовой акции по нейтрализации бандитов и освобождению спортсменов. Во время планирования и проведения операции были допущены серьезные ошибки, что привело к гибели всех заложников. Пожалуй, не стоит винить сотрудников силовых ведомств в этом про-



Его "Минздрав" не предупредил.

вале. Полицейские просто не обладали опытом и навыками, необходимыми для эффективных действий в подобных ситуациях. Однако после мюнхенских событий стало очевидно: необходимо создать подразделения, специализирующиеся исключительно на борьбе с терроризмом.

Через несколько месяцев в 1973 году в Германии при Федеральной Пограничной Службе создается спецподразделение GSG-9, сотрудники которого сегодня считаются одними из лучших в мире специалистов по антитеррору. Аналогичные подразделения появляются в Великобритании, США, Австралии, Франции, Бельгии и многих других странах — в том числе и Советском Союзе.

Становление

Днем рождения "советского антитеррора" считается 29 июля 1974 года, когда начальник Седьмого управления КГБ СССР Алексей Бесчастный получил приказ от председателя КГБ СССР Юрия Андропова приступить к созданию подразделения, способного противостоять

терроризму. Позже, намного позже, журналисты дадут ему яркое и запоминающееся название — "Альфа". Тогда же имя было значительно скромнее — группа "А".

К формированию группы приступили сразу же после приказа. В первый состав подразделения было набрано около тридцати человек. Это были лучшие люди, которыми на тот момент располагал КГБ. Они обладали не только великолепной физической и боевой подготовкой, но и отличным образованием — достаточно заметить, что среди первых бойцов "Альфы" был выпускник юрфака, а также люди, окончившие авиационный техникум и педагогический институт. Впрочем, даже альфовцы, не заканчивавшие вузов, "имели голову на плечах" — подразделению требовались не бездушные роботы для исполнения приказов, а люди, умеющие мыслить и самостоятельно принимать решения в критических ситуациях. И, наконец, все они оказались истинными фанатами своего дела. Люди шли в "Альфу" не ради льгот и прибавки к жалованию, а для того, чтобы бороться с терроризмом, — и ради этой борьбы они были готовы пожертвовать жизнью.



Первым командиром подразделения стал человек-легенда тех времен, участник **событий на острове Даманский**, Герой Советского Союза майор **Виталий Бубенин**. После того, как группа была сформирована, альфовцы приступили к первым тренировкам. Первые годы службы давались бойцам с особым трудом. Борьбой с терроризмом в те годы еще только начинали заниматься, так что многое было в новинку. Долго подбирали экипировку — она должна была стать максимально комфортной, практичной и бесшумной. Разрабатывали спецсредства, с помощью которых можно обезвредить террористов с минимальным риском для заложников. Проводили множество тренировочных операций, пробуя самые различные тактики и отработывая поведение в экстремальных ситуациях и так далее, и так далее.

В штабе подразделения постепенно накапливались планы всех важных «стратегических» объектов, существовавших в Москве и СССР: посольств, вокзалов, аэропортов, мест крупного скопления людей. По каждому объекту имелись собственные тактические наработки. Изучалось устройство разнообразных транспортных средств: самолетов, кораблей, автобусов и тому подобного. Особое внимание уделялось психологической подготовке всех бойцов группы, ведь они работали с террористами — людьми непредсказуемыми, часто находящимися на грани нервного срыва. Нередко с помощью переговоров их удавалось нейтрализовать без единого выстрела.

Но были и ситуации, когда единственным выходом было физическое устранение противника — это тоже нужно уметь сделать. Причем сделать наверняка — всего несколько лишних секунд, потраченных на раздумья, могли привести к срыву операции и гибели заложников.

Далеко не все бойцы прижились в «Альфе». Бывший пограничник Бубенин, откомандовав подразделением четыре года, попросился обратно на границу. Новым командиром подразделения стал генерал-майор **Геннадий Зайцев**, который пробыл на этой должности десять лет (позже он вернется в «Альфу» и будет ее командиром с 1992 по 1995 год).

С каждым днем группа «А» становилась все профессиональнее. Все, кто сталкивался с ней во время армейских учений, были поражены высочайшим уровнем подготовки личного состава. Не было у альфовцев только самого главного — реального боевого опыта.

Но вскоре ситуация изменилась.

Первые операции

Существует несколько мнений о том, какая операция была для «Альфы» первой. Например, в книге **Михаила Болтунова «АЛЬФА»** — **сверхсекретный отряд КГБ** называется операция по «обмену» диссидента **Владимира Буковского** на генсека коммунистической партии Чили **Луиса Корвалана**, прошедшая в декабре 1976 года в Цюрихе. Тогда несколько бойцов группы «А» обеспечивали силовое прикрытие обмена. А вот в книге самого **Геннадия Зайцева** первой названа операция по обезвреживанию **Юрия Власенкова**, 28 марта 1979 года проникшего на территорию посольства США и потребовавшего выдачи ему американского гражданства. В случае невыполнения требования он угрожал взорвать здание при помощи самодельного взрывного устройства.

Здесь, пожалуй, следует согласиться с **Геннадием Зайцевым**. Именно операция в американском посольстве была первым, пусть и не совсем удачным, но боевым опытом «Альфы» — ведь в Цюрихе ее бойцы только обеспечивали прикрытие...

В 14 часов 25 минут второй секретарь посольства США провел в консульский отдел здания некоего советского гражданина. Причина

подобного необдуманного поступка окончательно не ясна до сих пор. Существует версия, что у **Власенкова** были «свои люди» в посольстве, благодаря которым он беспрепятственно преодолел все посты охраны, неся на теле два килограмма мощной взрывчатки. Палец «посетителя» все время лежал на спусковом кольце, и один рывок мог привести к активации взрывателя.

Вскоре после того, как диссидент предъявил свои требования, к посольству прибыла «Альфа». Попытки переговоров ни к чему не привели. Тогда в комнату, где находился **Власенков**, забросили несколько гранат со слезоточивым газом.

Когда **Юрий** разбил окно, чтобы подышать, он тут же открылся для снайпера «Альфы».

Мгновенный выстрел поразил **Власенкова** в руку, лежащую на опасном кольце. Раненый диссидент дернул кольцо, и взрывчатка рванула. К счастью, лишь частично — не сработало третье, самое разрушительное отделение заряда. Поэтому взрывная волна повредила только комнату, где находился террорист. Жертв, за исключением **Власенкова**, не было.

Следующая операция «Альфы» состоялась в конце 1979 года. На этот раз подразделению предстояло заняться делом, несколько не связанным с типичными антитеррористическими задачами. Группу альфовцев, получившую название «Гром», направляли в Афганистан. Там, вместе с еще одним спецподразделением КГБ под кодовым названием «Зенит» и «мусульманским батальоном» спецназа ГРУ, они должны были штурмовать дворец афганского лидера **Хафизуллы Амина**. Это была очень сложная и отчаянная операция, рассказ о которой требует отдельной статьи. Сейчас же хочется отметить всего два момента. Во-первых, численное и тактическое преимущество было совсем не на стороне спецназовцев — дворец охраняли многочисленные подразделения и танки афганской армии. У наступающих же были только два зенитно-артиллерийских комплекса «Шилка», а также несколько БМП и БТР. Впоследствии аналитики, изучавшие операцию, пришли к выводу, что у «Грома», «Зенита» и «мусульманского батальона» практически не было шансов на успех. Однако они победили. По воспоминаниям самих участников штурма, одержать верх над противником им помогло именно ощущение безысходности, отчаянности собственного положения. Во-вторых, следует учитывать, что штурм охраняемых дворцов вообще-то не является специализацией «Альфы» — ее готовят для борьбы с терроризмом. И тем не менее, подразделение справилось с поставленной задачей.

Вернувшись из Афганистана, альфовцы вновь приступили к своему основному занятию. В 1981 году два вооруженных террориста взяли в заложники 25 учеников средней школы. Силами группы «А» заложники были спасены, а террористы обезврежены. В 1983 году семеро бандитов захватили самолет Ту-134, на борту которого находилось пятьдесят семь пассажиров и семь членов экипажа. Во время захвата было убито три человека. Несмотря на требования террористов посадить борт в Турции или Израиле, самолет пошел на посадку в Тбилиси. Там, после неудачных переговоров, авиалайнер штурмовала «Альфа». В результате все террористы оказались нейтрализованы, а заложники освобождены.

Нередко бойцам подразделения приходилось спешно искать выход из, казалось бы, безвыходных ситуаций. Например, в сентябре



Следует сказать, что альфовские собаки выполняют свою работу не менее профессионально, чем сами бойцы подразделения.

1986 года два вооруженных военнослужащих внутренних войск захватили приземлившийся в Уфе самолет Ту-134А, на борту которого находилось семьдесят шесть пассажиров и пять членов экипажа. После убийства двух заложников террористы потребовали вылета в Пакистан. Ситуацию значительно усложняло еще и то, что захватчики сами проходили службу в нештатной группе по борьбе с терроризмом и были прекрасно знакомы с методами работы штурмующих. Поэтому они тут же закрыли практически все пути проникновения в самолет, оставив "Альфе" всего два входа — с хвоста и из кабины. Оба этих варианта не подходили, так как слишком велика была вероятность поразить заложников во время штурма. Альфовцам спешно пришлось отработать на стоявшем неподалеку аналогичном самолете совершенно новый вариант захвата, при котором группа входила в салон без оружия и защитного обмундирования. Это позволяло им бесшумно приблизиться к противнику и попробовать обезоружить его голыми руками. Да, один или несколько альфовцев вполне могли попасть под огонь, однако на тот момент это был единственный вариант с высокой вероятностью успеха.

Впрочем, идти с голыми руками на вооруженного противника бойцам все же не пришлось. Параллельно с подготовкой к штурму шли активные переговоры с преступниками, результатом которых стало освобождение значительной части заложников. Кроме того, удалось затянуть время: террористы занервничали и потребовали наркотики. Их требование было выполнено, однако к наркотикам было подмешано сильнодействующее снотворное. В результате его действия один из террористов уснул, а второй решил отпустить заложников, после чего стал приводить в чувство своего сообщника. В этот момент группа "А" пошла на штурм. Один из бандитов был ликвидирован, второй — ранен. Спецназовцы потерь не понесли.

Были в истории "Альфы" и операции, которые прошли вообще без единого выстрела. Например, события, произошедшие в декабре 1988 года, когда четверо террористов захватили автобус с учительницей и тридцатью двумя учениками. Тогда в результате много-

часовых переговоров удалось освободить заложников за счет выдачи бандитам оружия, бронежилетов, денег и самолета в Израиль. Перед самым взлетом "Альфа" уже готовилась пойти на штурм, но в последний момент получила "отбой" — с израильянами была достигнута договоренность о возвращении преступников. Этот случай в очередной раз доказывает, что сотрудники спецподразделения по борьбе с терроризмом должны не только уметь проводить штурмовые операции, но и обладать навыками ведения переговоров.

"Альфа" сегодня

В конце 80-х годов "Альфа" насчитывала более пяти сот человек личного состава. Помимо центральной базы существовали отдельные подразделения в Минске, Киеве, Алма-Ате, Крас-

нодаре и Екатеринбурге. После распада Советского Союза первые три отделения вышли из состава подразделения. Самой "Альфе" пришлось выполнять разнообразнейшие задачи, начиная от борьбы с вооруженными бандами и заканчивая захватом Вильнюсского телецентра в 1991 году. Когда КГБ прекратил свое существование, подразделение перешло в ведомство Главного управления охраны Российской Федерации. А в августе 1995 года "Альфа" оказалась в составе Федеральной Службы Безопасности.

Сегодня "Альфа" носит официальное название управление "А" и вместе с управлением "В" (бывшим легендарным "Вымпелом") входит в состав Департамента по борьбе с терроризмом при ФСБ РФ. В Москве служит более двухсот альфовцев, кроме того, существуют отдельные подразделения в Краснодаре, Екатеринбурге, Хабаровске и Сочи.

"Альфа" по праву считается элитой и, несмотря на скудное финансирование российских спецслужб, всегда получает самое новейшее вооружение и оборудование. Бойцы постоянно повышают свои боевые навыки на собственной тренировочной базе. Им приходится регулярно совершать командировки в "горячие точки". Да и теракты в нашей стране совершаются с устрашающим постоянством...

Практически все мировые специалисты по антитеррору считают "Альфу" одним из лучших подразделений по борьбе с терроризмом. Ее бойцы обладают уникальным опытом, который они в любой момент могут применить против своих противников... ■



Альфовцы штурмуют автобус. Быстрые и слаженные действия — основа успеха.



Очень сложный трюк: спецназовцы выстраивают "лесенку" из собственных тел.



Начало штурма. В руках у первого бойца группы — "спецсредство", облегчающее проникновение на объект.



Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ

S² Silent Storm

1943 год. Пока весь мир
охвачен войной, новая сила
стремится к власти.

Только настоящим про-
фессионалам под силу
предотвратить катастрофу,
масштабы которой еще
не может оценить ни одна
из воюющих сторон.

Возглавьте команду элит-
ных бойцов, вступайте
в войну без правил
и ограничений!

Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов
тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных
ножей до станковых пулеметов и экспери-
ментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и
объектов, засады и стремительные
атаки коварные удары в спину,
бесшумное устранение часовых и
многое другое!



ПУТЬ К СЕРДЦУ КОМПАКТА

Константин Артемьев
(MasterK@igromania.ru)



Путь к сердцу любого CD-диска
лежит через его оболочку.

Компьютерная мудрость

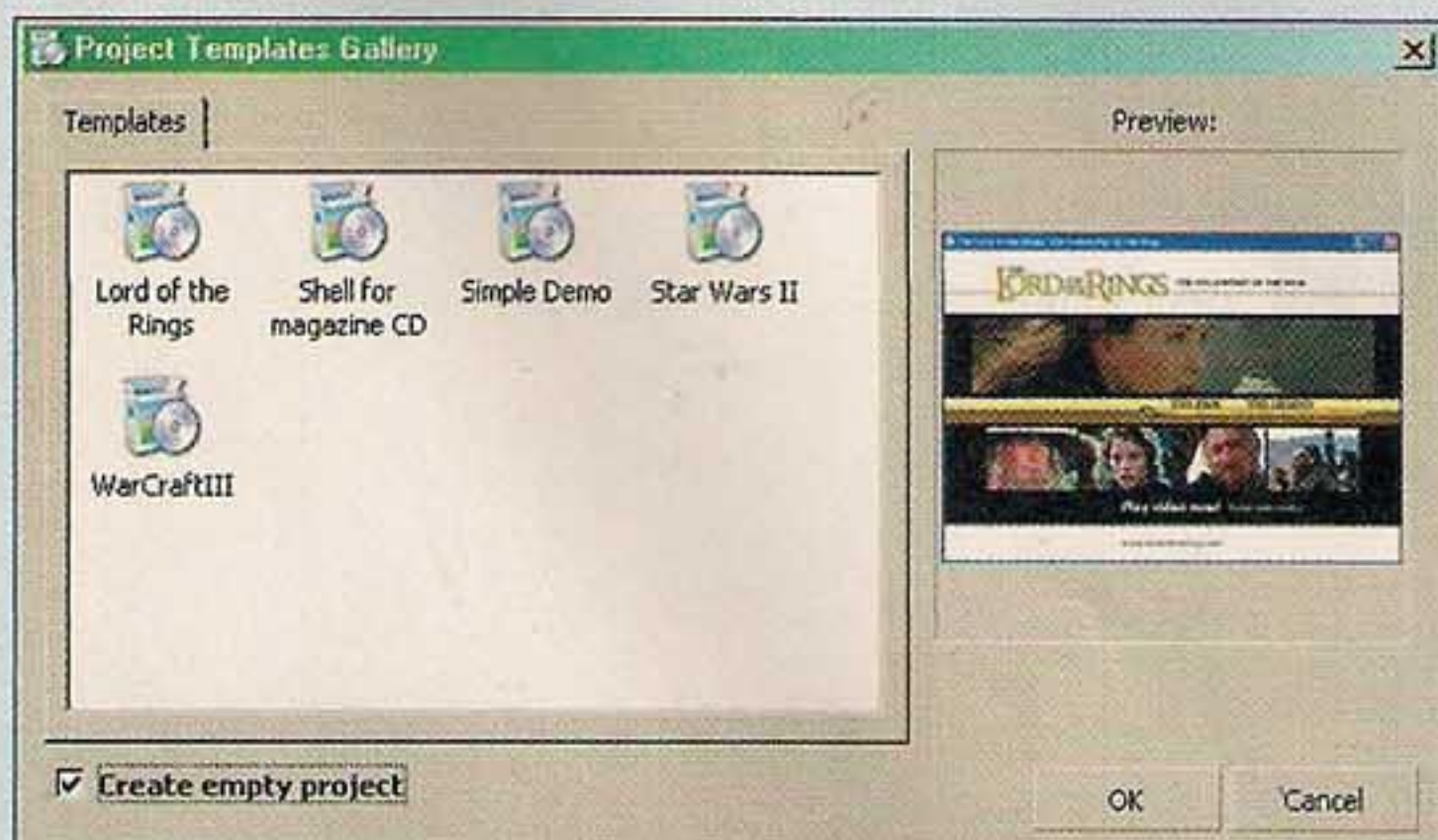
Судя по многочисленным письмам, вам, дорогие читатели, очень интересно, как создается наш компакт-диск. Наибольший интерес вызывает его оболочка.

Каждому хочется, чтобы интерфейс его компакт-диска был самым красивым и интерактивным в мире. Но спроектировать качественную оболочку с нуля (именно так сделана оболочка игроманского компакт-диска) не каждому по силам. Однако выход есть — программа **AutoPlay Express** (лежит на нашем компакт-диске). Это мощная и удобная утилита для создания оболочек к любым компактам. Все действия выполняются легкими пассажами мышиного курсора. Заинтригованы? Давайте познакомимся с утилитой поближе.

AutoPlay Express позволяет сделать многооконную оболочку с менюшками, картинками, анимированными кнопками, *hover*-кнопками (как на нашем компакт-диске), видеороликами, текстовыми блоками, разнообразными интерфейсами, слайд-шоу и даже с веб-браузером. Все эти объекты можно мышкой перетащить в изначально пустое окно редактирования, задать им необходимые свойства, действия и реакции на наведение курсора. Программа предлагает множество реакций: проигрывание звуков и видео, всплывающие подсказки, запуск слайд-шоу и просмотр *html*-страниц встроенным в оболочку браузером, переход по ссылкам, открытие внешних документов и запуск программ, разные операции с командной строкой и многое другое.

Засучив рукава

Установив утилиту, запустите ее: перед вами сразу же откроется окошко с шаблонами.

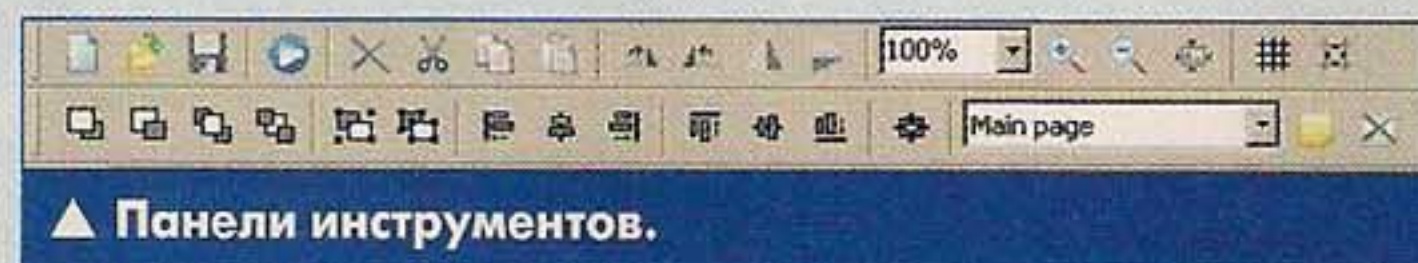


▲ Из этого окна начинается работа над новым проектом.

Разработчики предлагают нам заготовки оболочек для компакт-дисков с фильмами "Властелин колец" и "Звездные войны", интерфейс для CD-журнала, для игры **Warcraft III** и простую демку. Поскольку вы собираетесь делать уникальную оболочку для компакт-диска, поставьте галочку в поле **Create empty project** и жмите **OK**.

В появившемся окошке введите название проекта и размеры главного окна в пикселях. По умолчанию создается окошко 640x480 — это стандарт для оболочек. Один клик по кнопке **OK**, и перед вами "чистый лист" — будущая оболочка.

В верхней части окна находятся две панели инструментов.



▲ Панели инструментов.

На верхней из них есть иконка **Build Project**, которой завершается любое создание объекта или определение действия для элемента интерфейса. Далее идут кнопки для поворота выделенного объекта, а также для отражения объекта по вертикали или горизонтали. Работа с программой очень похожа на рисование в любом пакете векторной графики, например **Corel Draw**. Каждый объект можно выделить однократным кликом, перетащить мышкой в любую часть окна и там оставить. Можно потянуть за уголок и увеличить/уменьшить объект.

Продолжаем экскурсию по верхней панели инструментов. Изучим четыре удобных инструмента для изменения масштаба изображения. В первом поле-списке можно вручную ввести значение масштаба или увеличить/уменьшить его с помощью двух кнопок с лупами. Если вы изменили масштаб так, что объекты перестали быть видны, нажмите кнопку **Actual size**: масштабирование будет отменено.

Две последние кнопки в списке управляют режимами

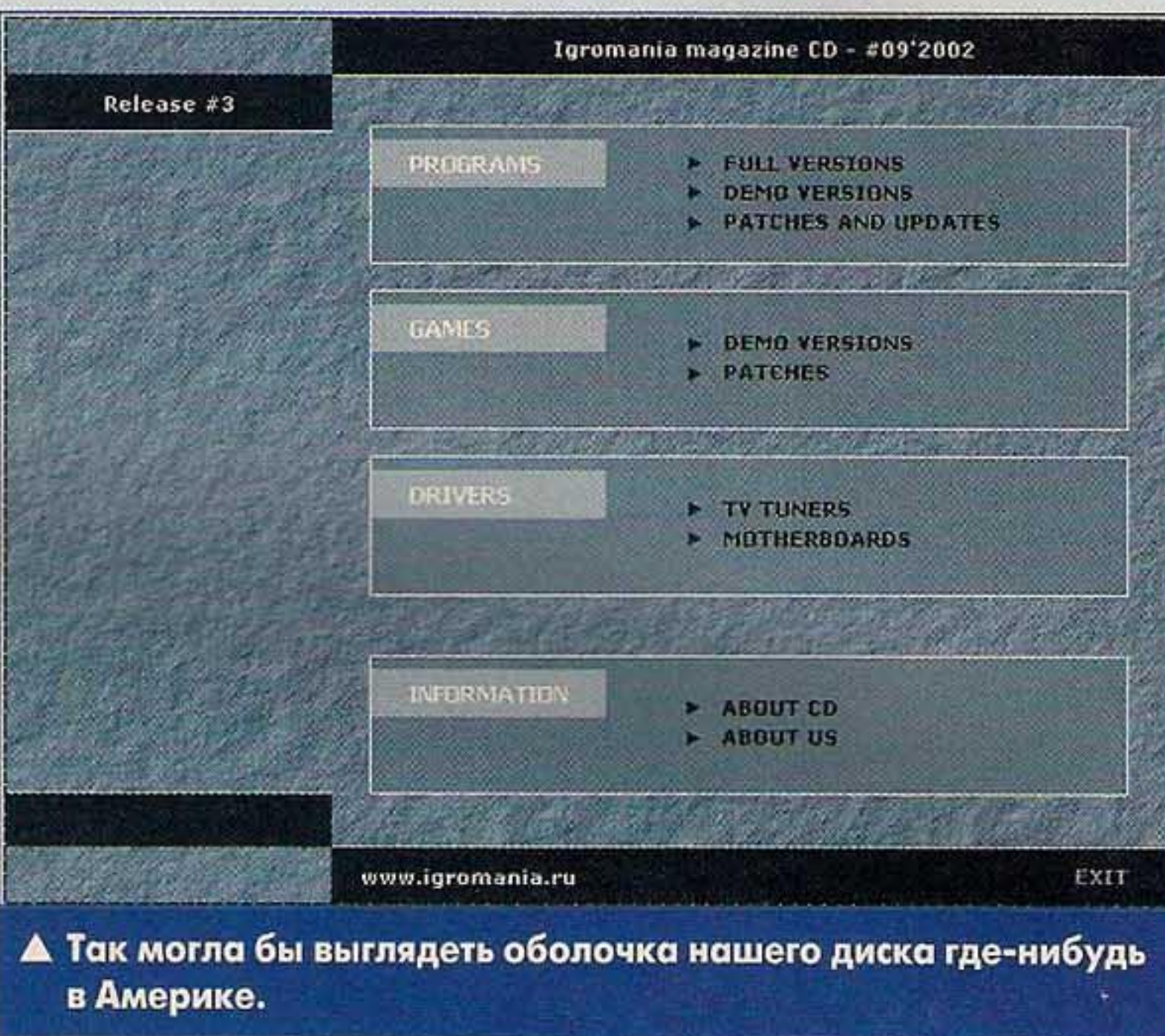
работы с сеткой, которая может понадобиться, если объекты на экране нужно выстроить в ряд, для чего их можно как бы "привязывать" к сетке.

На второй панели располагаются кнопки управления положением объектов, инструменты группировки и разгруппировки, выравнивания, список переключения между окнами (вы еще не забыли, что мы можем делать многооконные оболочки?) и кнопки создания и удаления окон. У **AutoPlay Express** огромное количество инструментов для подравнивания и "причесывания" объектов. С ними вы сможете разбраться сами, немного поэкспериментировав.

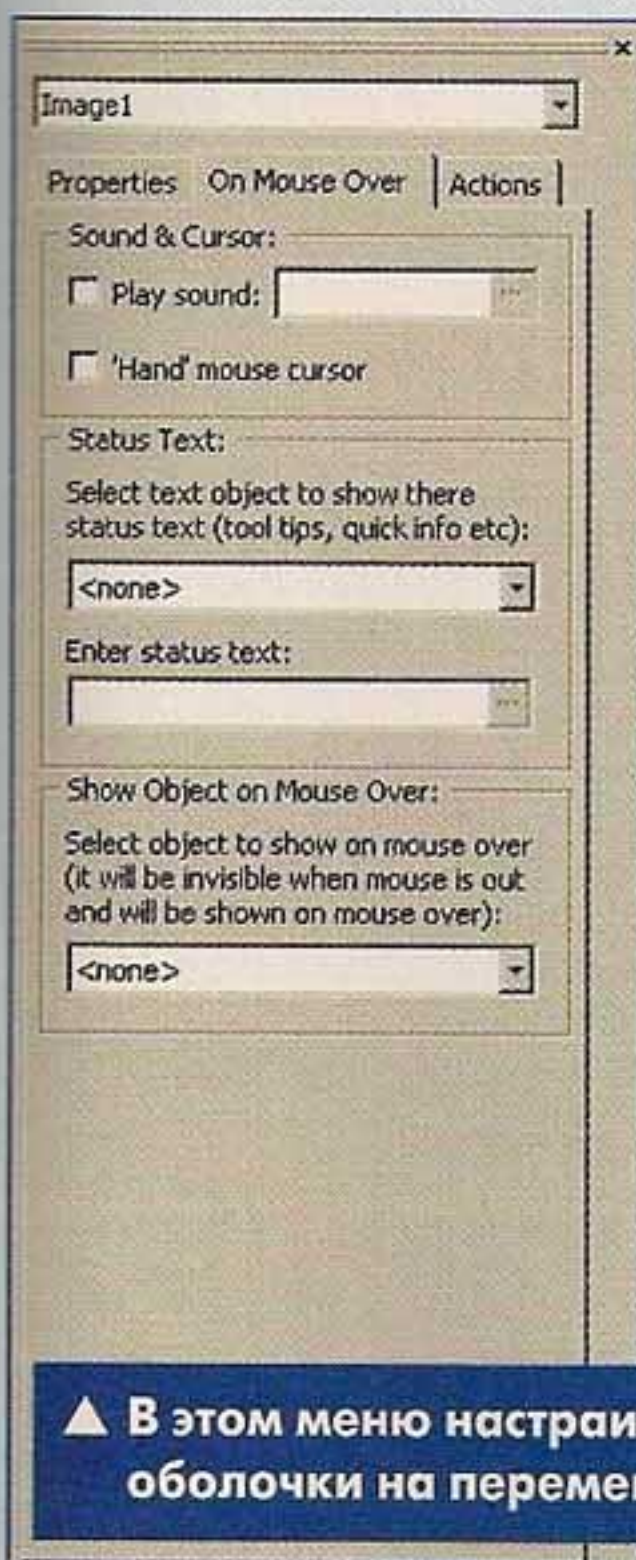
Тело в дело

Справа от основного окна редактирования располагается *панель свойств* выделенного объекта. На первой закладке настраиваются общие свойства объекта, на второй — события, которые происходят, когда пользователь проводит мышкой над объектом, на третьей — события, которые совершаются, когда пользователь кликает по объекту. Свойства на первой вкладке неодинаковы для разных объектов, а вот на второй и третьей вкладках идентичны, но для некоторых объектов часть свойств недоступна. Рассмотрим настройки подробнее: именно здесь скрываются самые важные функции программы.

На вкладке **On Mouse Over** можно назначить звук, который будет проигрываться, когда пользователь наведет на объект курсор. Просто поставьте галочку в поле **Play sound** и с помощью маленькой кнопки с тремя точками ря-



▲ Так могла бы выглядеть оболочка нашего диска где-нибудь в Америке.



▲ В этом меню настраиваются реакции оболочки на перемещение курсора.

дом выберите звуковой файл. К сожалению, AutoPlay Express поддерживает только формат wav. Здесь же с помощью опции 'Hand' mouse cursor можно превратить объект в гиперссылку. Если пользователь проведет мышью над таким объектом, курсор изменится на "руку".

Для любого объекта можно сделать всплыва-

в поле ввода (единственно доступное для редактирования).

Jump to page — данная команда позволяет закрыть текущее окно и открыть новое, как бы "перелистнуть страницу". Путь до страницы нужно выбрать из списка.

Show object — при клике показывается невидимый объект (путь нужно выбрать).

Web Browser: Open file/URL — эта команда позволяет открыть нужную html-страницу или документ во встроенном в окно веб-браузере. Это очень важная команда. С ее помощью, а также с помощью объекта Браузер можно создать мощнейшую информационную систему, базу данных и даже онлайн-сервис (программа использует движок Internet Explorer, поддерживает любые интернет-скрипты и фреймы).

Остальные три команды, начинающиеся с префикса **Web Browser**, — **Back**, **Stop** и **Refresh** — позволяют выполнить для встроенного браузера одноименные команды. Последние две команды — **Minimize program** и **Exit program** — в пояснениях не нуждаются.

К перу и топору...

Изучим панель инструментов, которая располагается слева от рабочей зоны. Первые две кнопки отвечают за выбор объекта и его масштабирование. Третья кнопка позволяет создавать декоративные линии. В редакторе свойств для каждой линии можно задать стиль, цвет и прозрачность. С помощью декоративных линий можно стилизовать оболочку под html-страницу. Кнопка **Rectangle** — четвертая сверху — позволяет создавать прямоугольные области.

На первой вкладке редактора свойств можно задать прямоугольнику прозрачность, залить градиентом и даже выложить "плиткой", рисунок которой взят из внешнего изображения. Обратите внимание на ползунок **Roundness**. Двигая его, можно добиться интересных эффектов. Это едва ли не основной оформительский инструмент. С его помощью можно делать мини-окошки, фоновые панели, экзотические кнопки и многое другое. Инструмент **Ellipse** позволяет создавать эллипсы, размер которых регулируется с помощью мыши (достаточно просто потянуть за вершину эллипса).

Следующий инструмент — **Text**. На первой вкладке редактора свойств можно задать сам текст, его гарнитуру, кегль, начертание, цвет и еще некоторые свойства. После того как вы это сделаете, на второй вкладке появятся недоступные ранее пункты. С их помощью можно, например, изменить цвет и начертание текста, когда пользователь про-



▲ AutoPlay Express предоставляет поистине неограниченные возможности для работы с текстом.

водит над ним мышью. Таким образом можно создавать разнообразные экзотические гиперссылки, не похожие на ссылки IE.

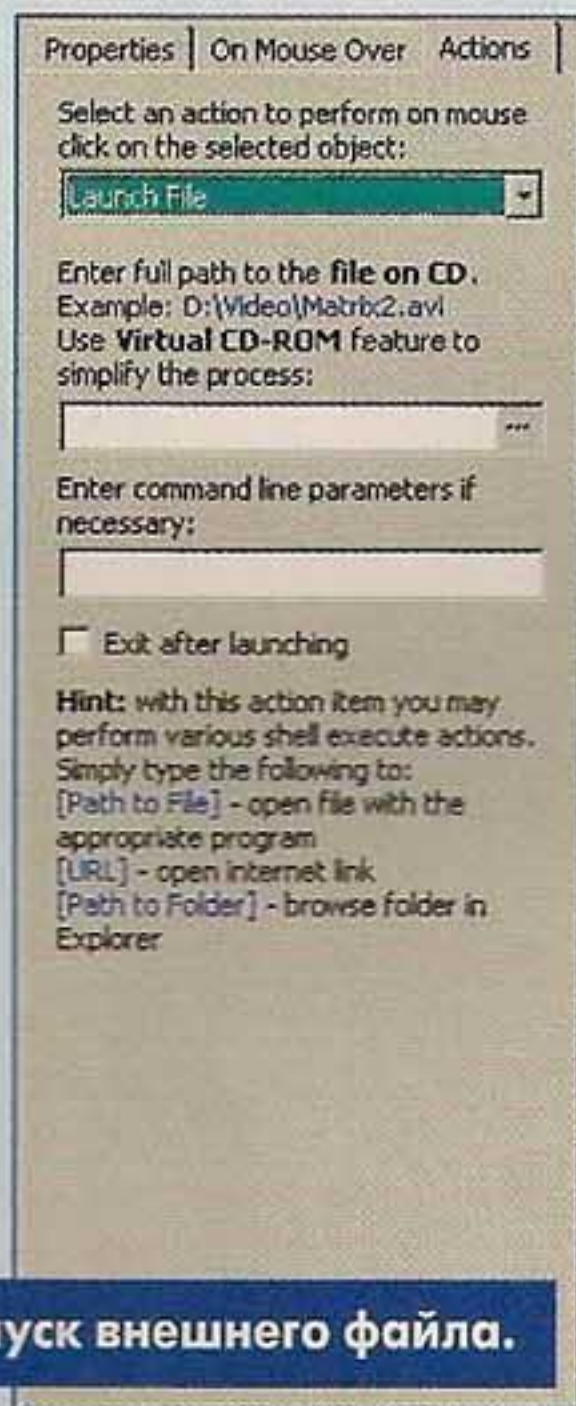
Инструмент **Image** позволяет вставить в окошко картинку. Если вы поставите галочку в строку **Autosize**, размер картинки автоматически подгонится под размер окна: не придется дополнительно обрабатывать арт в Photoshop. Не забудьте, что

ющую подсказку. Достаточно в двух полях **Status Text** назначить объекту оболочки отдельно размещенный на компакт текстовый файл или вписать нужный текст вручную.

На вкладке **On Mouse Over** можно также определить показ скрытого объекта. В списке под строчкой **Show Object on Mouse Over** выберите нужный объект. Учтите, что он невидимый, проявляться он будет только тогда, когда пользователь проведет курсором непосредственно над изображением.

На вкладке **Actions** можно задать реакцию любой области оболочки на клик. Выберите из раскрывающегося списка нужное действие — появится меню точных настроек, в котором можно задать следующие опции.

Launch File — позволяет запустить программу или открыть документ. В первое поле введите путь до нужного файла (проще воспользоваться маленькой кнопкой с тремя точками рядом), во второе — параметры запуска. Если в первом поле запи-



▲ Запуск внешнего файла.

сать интернет-ссылку, она откроется в браузере, если e-mail адрес, добавив впереди префикс **mailto:**, то при клике на объект запустится почтовый клиент и автоматически будет создано новое письмо на указанный адрес. Чтобы оболочка завершила работу после исполнения этой команды, поставьте галочку в строке **Exit after launching**.

Start slide show — запуск слайд-шоу. В поле ввода укажите путь до папки, в которую вы поместите слайды. Слайды могут быть картинками в форматах **jpeg**, **gif**, **png**, **bmp**, **ico** или **wmf**.

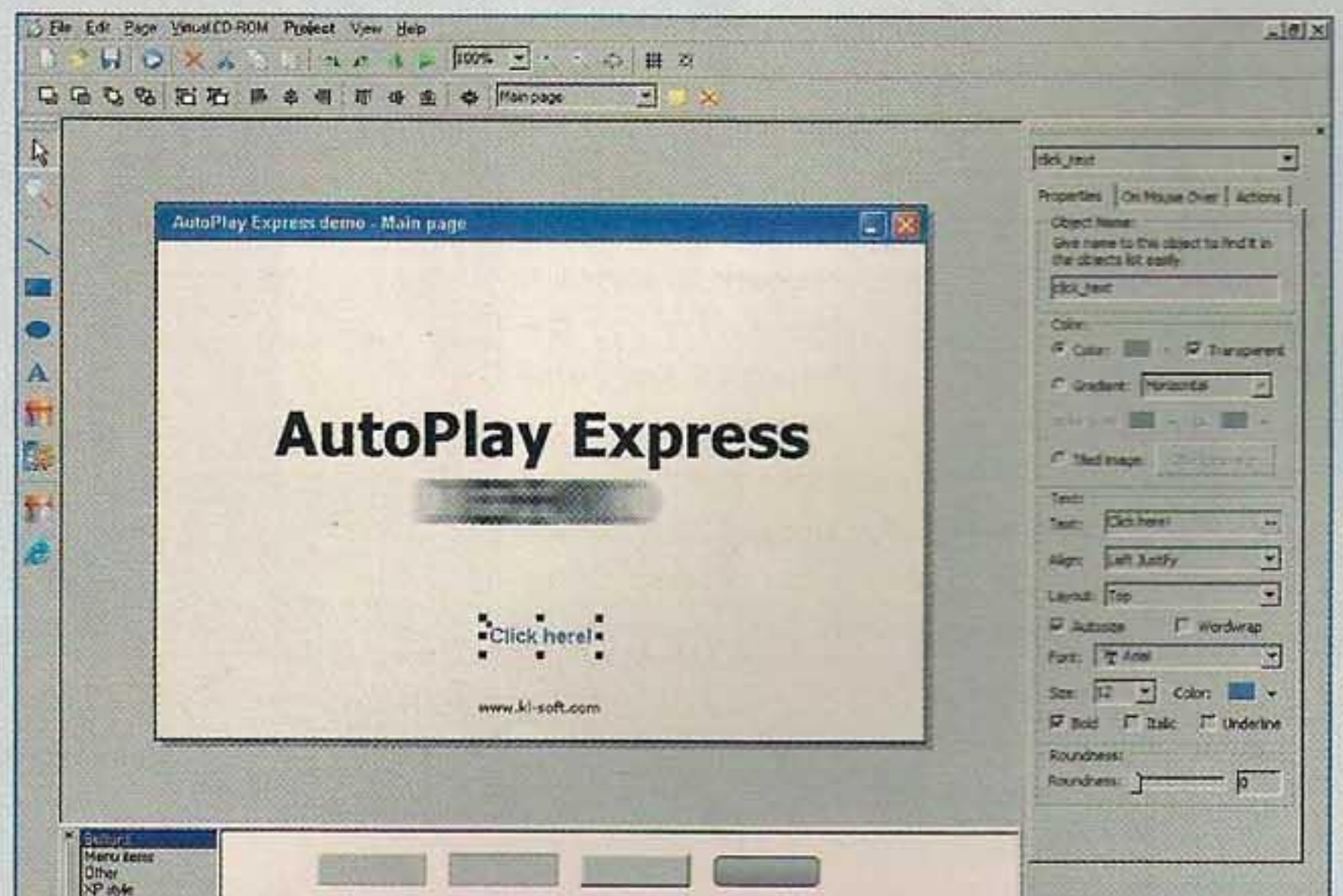
Show message — на экране появляется диалоговое окошко с текстом, который вы задали

картинку можно преобразовать в гиперссылку или сделать из нее кнопку.

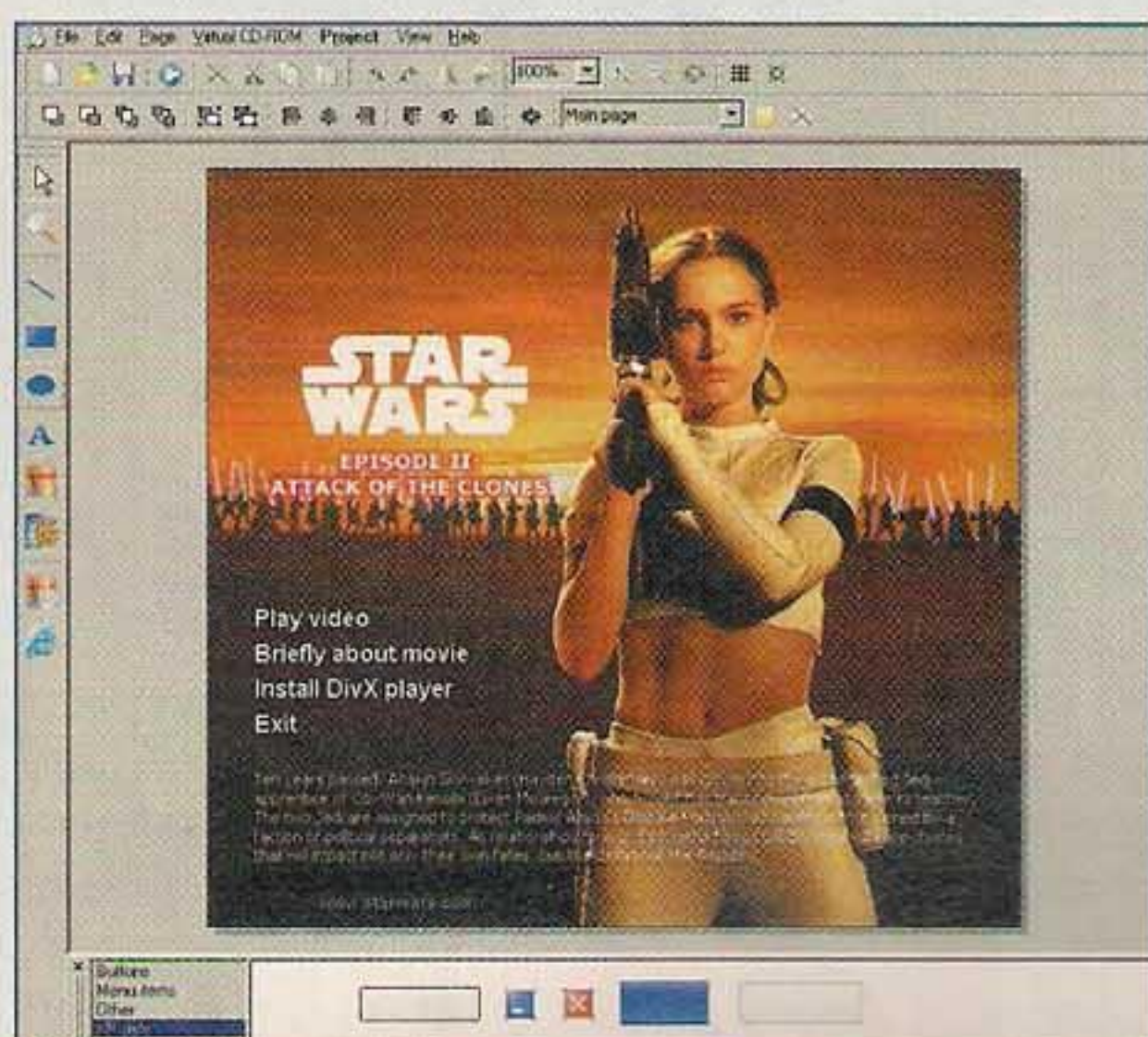
Следующая кнопка на панели инструментов позволяет поместить на заготовку окна видеоролик. И вот тут AutoPlay Express приготовил нам подлянку. К сожалению, вставлять можно только ролики в формате **Animated GIF**. То есть не получится сделать так, чтобы в окне оболочки проигрывался, к примеру, фильм. Но есть способ обмануть программу. Поставьте на заготовку объект веб-браузер. Теперь в любом веб-редакторе (например, в **Frontpage**) создайте html-страничку и вставьте на нее видеоролик. Теперь загрузите эту страничку во встроенный веб-браузер. Вуаля! Ролик появился в окне оболочки и стал проигрываться. Только результат вы увидите после того, как скомпилируете проект.

Следующая кнопка — **Hover Image** — позволяет поместить в оболочку hover-кнопку. В **Default image** загрузите изображение, которое вы хотите видеть на кнопке. В **Mouse over** загрузите картинку, которая будет появляться на кнопке, когда пользователь будет проводить над ней мышью. Последнее поле можно оставить пустым или загрузить в него арт, который будет появляться при клике.

Последняя кнопка помещает на заготовку



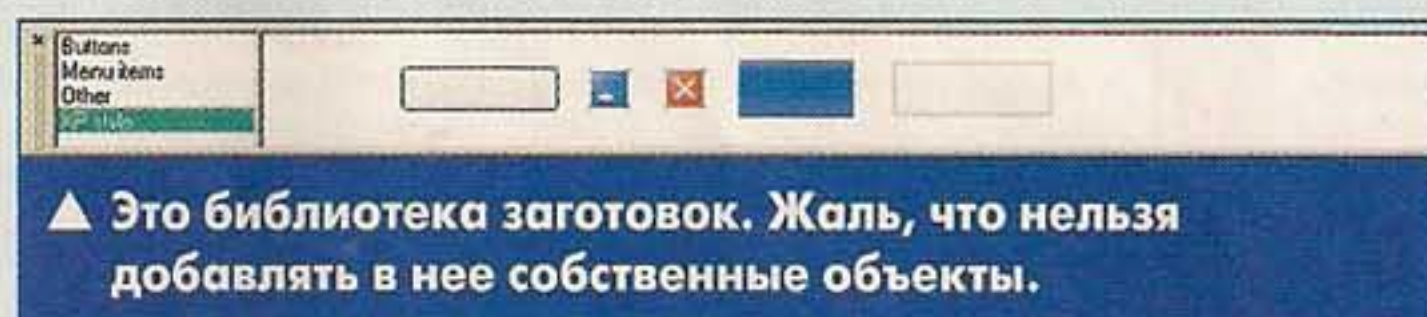
▲ Демонстрационная оболочка, на базе которой можно создать несложный интерфейс для компакта.



▲ Оболочка для фильма "Звездные Войны. Эпизод 2: Атака клонов", встроенная в программу в качестве примера.

окошко встроенного веб-браузера. В единственное поле на первой вкладке нужно ввести www-ссылку, которая будет активироваться при запуске оболочки. Здесь можно ввести не только локальный, но и глобальный интернет-путь. То есть программу можно использовать не только как генератор оболочек для компакт-дисков, но и как средство для создания маленьких и удобных программ, например для просмотра виртуального фотоальбома или интерактивной поздравительной открытки. Да мало ли можно придумать применений!..

И последний элемент интерфейса, который мы еще не успели рассмотреть, — библиотека заготовок, которая размещается в нижней части экрана. Заготовок там не слишком мно-



▲ Это библиотека заготовок. Жаль, что нельзя добавлять в нее собственные объекты.

го, зато есть весьма полезные: несколько видов кнопок, стандартный заголовок окна в стиле XP, гиперссылки, e-mail ссылки и еще несколько полезных вещей. Чтобы поместить заготовку в свою оболочку, просто перетащите ее мышкой. Свои заготовки в библиотеку добавлять, к сожалению, нельзя.

Поваренная книга

Мы рассмотрели основные возможности программы AutoPlay Express. А теперь позволим дать вам несколько эксклюзивных советов по созданию собственных оболочек.

Сначала тщательно продумайте структуру будущей оболочки, но не с позиции дизайна, а с позиции расположения данных. Что это будет? Коллекция картинок? Менюшка для фильма? Инсталлятор для игры? Электронный журнал? Постройте на бумаге блок-схему структуры данных, возможных действий пользователя и реакций оболочки. Теперь на основе блок-схемы продумайте навигационные элементы или элементы управления.

Возможно, у вашей оболочки будет несколько уровней иерархии данных (как на нашем компакт-диске, например: *Главное меню* — *Меню программ* — *Свежати́на* — *Конкретная программа* — *Текст+Скриншоты+Ссылка на инсталлятор*). Это значит, что вам придется продумать удобные навигационные пути к каж-

дому элементу. Движок нашего CD использует каскадные меню.

Когда блок-схема будет нарисована, на заготовке можно наметить область, где будут располагаться данные и второстепенные элементы (например, кнопки минимизации и выхода из оболочки). После этого можно приниматься за дизайн. Соблюдайте эту схему разработки, и тогда результат устроит и вас, и тех, кто будет пользоваться оболочкой.

Если в оболочке много окон, но оформлены они в одном стиле, не обойтись без использования групп. AutoPlay Express предлагает немало возможностей по группировке объектов. Каждой группе давайте понятное и "структурное" имя. Потом простым copy&paste можно будет перенести стилевое оформление с одной страницы на другую.

Если создаваемая вами оболочка — это портал к содержимому компакт-диска, могут возникнуть проблемы с ее тестированием. Не прожигать же каждый раз новый диск, чтобы проверить, как работают ссылки на файлы? AutoPlay Express предоставляет возможность создать виртуальный компакт на винчестере. Активируется эта функция через пункт меню Virtual CD-ROM. Создайте на винчестере образ будущего диска и тестируйте его на здоровье.

Не забывайте об эргономичности. Если



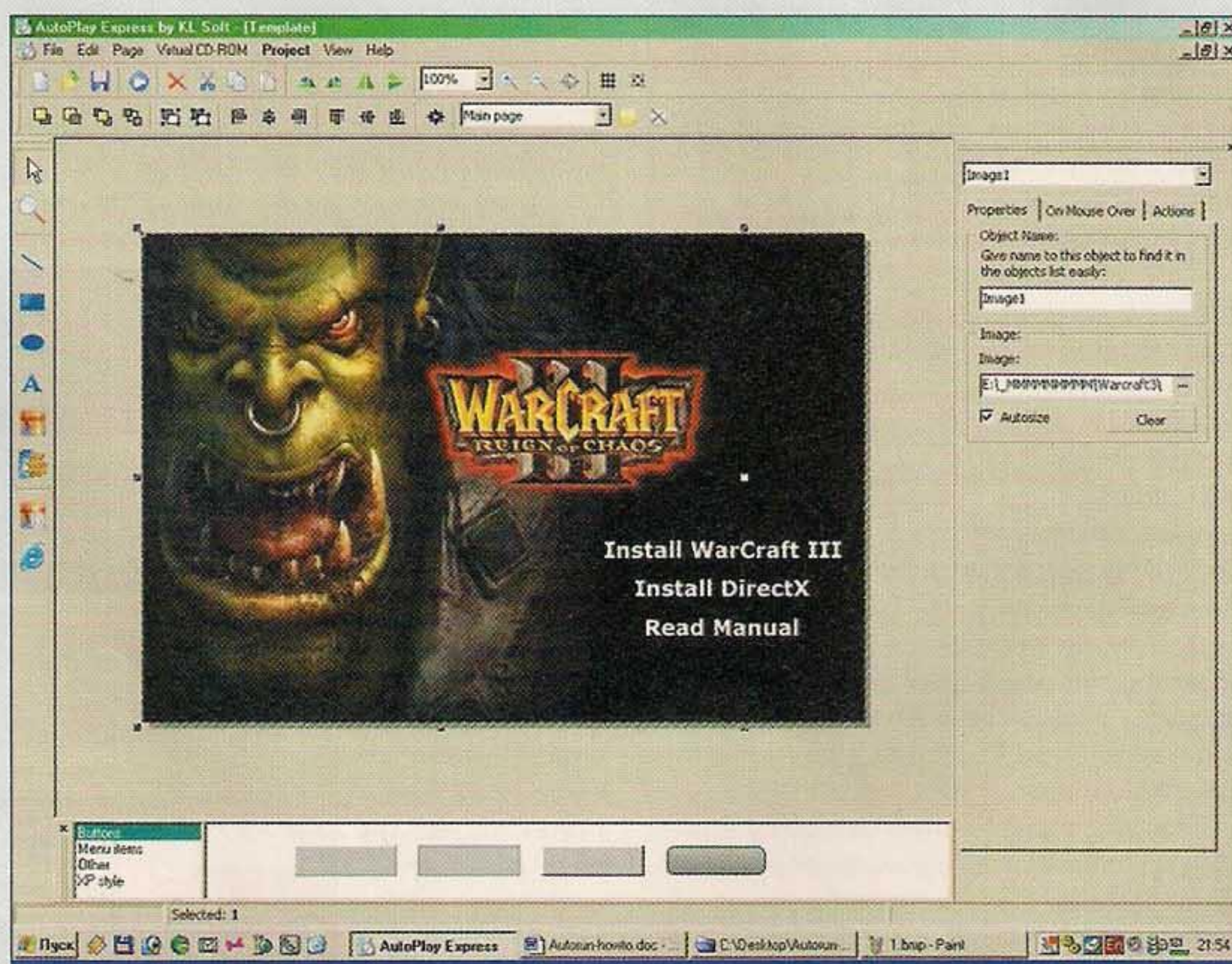
▲ Оболочка компакта "Игромания", спроектированная, что называется, с нуля.

пользователь запустил программу, он должен суметь без затруднений из нее выйти. Обязательно включите в оболочку кнопки закрытия и минимизации. Но не делайте их частью основной навигационной системы. Они должны быть постоянно на виду и легко доступны.

Теперь вы сможете быстро создать удобную и красивую оболочку для своего компакт-диска. Напоследок еще один совет. Пользователи ужасно не любят трех вещей: ждать, искать и догадываться, что вы имели в виду. Не забывайте, что оболочка — это не самоцель, а лишь удобный способ доступа к информации.

В одном из номеров (в рамках цикла "Мастерская программиста", который стартовал в прошлом номере в рубрике "Игрострой/Самопал"), мы расскажем вам, как создавать еще более совершенные оболочки, на этот раз с применением программирования. ■

▲ Редактор свойств — удобный инструмент создания интерактивности.



▲ Этой замечательной программой пользовались даже в Blizzard. Узнаете?



mafia-game.com

«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр
«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира
«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ

РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

В статьях рубрики "Игровое кино" мы чаще всего рассказываем о том, как используются компьютерные технологии при создании художественных фильмов. "Властелин колец", "Гарри Поттер", "Матрица", "Обитель зла"... Но ведь к помощи компьютера прибегают не только режиссеры художественных фильмов, но и те, кто создает фильмы научно-популярные. И даже те, кто создает ежедневные новостные программы. Причем, если при съемке художественного кино можно себе позволить потратить значительное время на обработку деталей, на доведение картинки на экране до совершенства, то в случае многосерийного документального фильма и тем более новостной программы на это времени нет. Значит, технология должна быть изначально отточена до блеска, чтобы можно было буквально за несколько часов снять качественную передачу, которую уже на следующий день покажут по телевизору.

Подобные технологии бывают разного уровня сложности. Простенькие примеры компьютерной анимации, что называется, на службе популярных программ вы можете видеть на многих российских каналах. Взять хотя бы полностью компьютерных героев Хрюна Моржова и Степана Капусту из передачи "Ты-шите свет". Модельки очень простенькие, анимация незамысловатая, но сколько в героях жизни!



▲ Хрюн Моржов и Степан Капуста.

Весьма преуспела в создании компьютерной анимации для популярных телепередач студия Уолта Диснея. В США есть несколько телеканалов, на которых новости ведут герои диснеевских мультфильмов. Для их анимации используются продвинутые пакеты 3D-графики, но... изначально герои нарисованы от руки.

Во всех случаях, когда цифровая технология используется в документальном кино или в популярных передачах, зритель безошибочно отличает компьютерную анимацию от реальных актеров. Даже динозавры из знаменитого диснеевского документального сериала "До-

исторический мир" выглядят не вполне естественно.

Но уже существуют способы, позволяющие делать виртуальных актеров и различные объекты телемира практически неотличимыми от настоящих. И самое главное, эти технологии уже поставлены, что называется, на поток... О двух таких технологиях мы вам сегодня расскажем.

Комсомолка, спортсменка...

Ив Лаура Солал — идеальная женщина.

Она красива и обаятельна. Она работает агентом в парижском агентстве Rouge и подрабатывает в зале L'Opus модного парижского бара. В начале зимы она украшала собой обложку французского журнала мод Madame Figaro. Она была бы мечтой любого мужчины, если бы не одно "но". Она виртуальна с головы и до самых стройных ножек. Ее в бук-



вальном смысле слова сотворили мастера парижской студии Attitude.

Иву признают самым реалистичным компьютерным персонажем из всех когда-либо существовавших. Агенты студии уже задействовали ее на телевидении в роли ведущей и собираются "пригласить" Иву на киносъемки, а также поселить ее в интернете и компьютерных играх. И это только начало. По словам

Марка Майенса, директора Attitude, в мире существу-

ет устойчивый спрос на виртуальных персонажей. Они нужны на телевидении и в Голливуде, в интернет-проектах, в играх, в рекламных кампаниях, в качестве носителей брендов и много еще где.

Одно из самых эффектных представлений Ивы — видеоролик, где она дает интервью журналисту. Этот видеоролик был продемонстрирован общественности на парижской выставке Salon du Satis. Обще-



ственная изумилась. И было от чего.

В ролике (мы видим все как бы из глаз журналиста) действие происходит на танцплощадке. Репортер приветствует Иву, они вместе идут к барной стойке и начинают разговаривать. Под занавес изображение темнеет и проявляется полигональная сетка — каркас тела Ивы. Даже профессионалы не смогли определить на крупном плане, кто из персонажей ролика виртуал, а кто — живой человек. Когда стало очевидно, какой из персонажей не настоящий, многие были неподдельно удивлены.

Ива была создана в недрах студии больше года назад с помощью специально разработанной для этого технологии Emotion Mapper и популярного пакета 3D-графики Maya. Для анимации движений спецы из Attitude использовали технологию захвата движений с реального человека — motion-capture. Но не стандартную, которой обычно пользуются аниматоры, а несколько измененную — Vicon motion-capture system. В ближайшем будущем именно этот способ захвата движений, скорее всего, станет наиболее популярным в компьютерной анимации — имеет смысл коснуться его несколько поподробней.

На сегодняшний день существует две технологии захвата движений. В одной из них датчики, которые закрепляются на теле, сами сообщают о своем положении в пространстве. У этого метода есть ряд недостатков. Если надо изобразить сложное движение, статист может просто-напросто запутаться в каскадах проводов. И весят такие датчики немало. Но зато обрабатывать полученную таким образом информацию очень просто.

Создатели Ивы пошли по другому пути. Они закрепили на теле актрисы маленькие белые шарики — так, чтобы они не мешали ее дви-





жениям. А двенадцатикамерная система Vison снимала актрису со всех сторон. Потом специальная "умная" программа из получившихся роликов "выбирала" только белые шарики. Изображения с разных камер сравнивались друг с другом, и на основе этой информации программа делала вывод о положении того или иного шарика в пространстве.

Интересно наблюдать за тем, как шаг за шагом рождалась Ива. Сперва Марко Маджиори нарисовал многочисленные эскизы будущей звезды. По этим эскизам аниматоры с помощью Maya создали полигональную сетку ее тела и "натянули" ее на виртуальный скелет. После этого с помощью системы захвата движений у актрисы, исполняющей роль Ивы, скопировали нужные движения. Для этого использовалось более 60 датчиков на теле и две киберперчатки. После обработки движений в программе FilmBox, про которую мы вам уже не раз рассказывали, они были наложены на полигональную модель. Осталась еще одна проблема — движения губ. Ведь нельзя же и на губах закрепить навигационные шарики. Аниматоры поступили хитрее. Они сняли движения губ актрисы на пленку, а потом с помощью программы SyncMagic, предназначенной для создания мимики виртуальных актеров, перевели их на полигональную модель, одновременно синхронизировав с аудиопотоком.

Модель Ивы получилась очень качественной, но... Хуже, чем хотели разработчики. Движения выглядели скованными. Реальный человек так двигаться не может. К сожалению, современные технологии захвата движений не могут оцифровать эту неуловимую материю — жизненность. И простым копированием движений тут не обойтись.

Именно здесь вступила в бой коронная технология Attitude — Emotion Mapper. Вспомните мультфильмы Уолта Диснея. Как ведут себя персонажи при движении? Каким образом Дисней добился таких удивительных результатов? При движении персонажа изменяют положение в пространстве не только те части его тела, которые должны двигаться, но и те, которые, казалось бы, двигаться не должны. Какой-нибудь Дональд идет приплясывающей походкой, а в это время его тело сжимается и расширяется по вертикальной оси в такт шагам — то есть движется и живет именно все тело, а не только ноги. Дисней сформулировал несколько правил, которым сейчас следуют аниматоры всего мира, чтобы добиться "живости" мультипликационных персонажей.

Но как такую модель можно применить к виртуальному персонажу, который должен копировать движения живого человека? Ведь наши с вами головы и тела не спрессовываются и не растягиваются в такт движениям. Как быть с Ивой? Оказывается, ее движения также "гуляют", но в меньших пределах. Эффект впечатляет. Кроме того, технология Emotion Mapper дополняет то, чего "не углядела" система захвата движений. Например, у живого человека при повороте шеи немного выпячиваются под кожей кости, напрягаются мускулы в разных местах, сама кожа

растягивается или сжимается в складки. У первоначальной модели Ивы всего этого не было. Но аниматоры смоделировали для нее мышцы и кости, и движения Ивы стали реалистичнее. На последнем этапе работы над виртуальной звездой разработчики создали "настоящие" волосы и одежду.

Майенс утверждает, что это только начало. Вскоре виртуальные персонажи понадобятся в еще большем числе областей. И кто знает, возможно, включив компьютер году в эдак 2010, вы увидите перед собой симпатичную девушку, которая приятным голосом спросит, что вам угодно: запустить новую игру, записать болванку или отформатировать жесткий диск? И обольстительно улыбнется...

У вас такая красивая селезенка!

Создать реалистичный компьютерный персонаж очень непросто: внимательный зритель может подметить любое — даже самое мелкое — недостоверное движение. Но при создании виртуального персонажа хотя бы можно изучать, так сказать, объект подражания — живого человека — и стараться сделать анимацию похожей на реальные движения тела. А что делать, если нужно смоделировать внутренний мир человека? Причем так, чтобы зрители поверили в происходящее на экране?

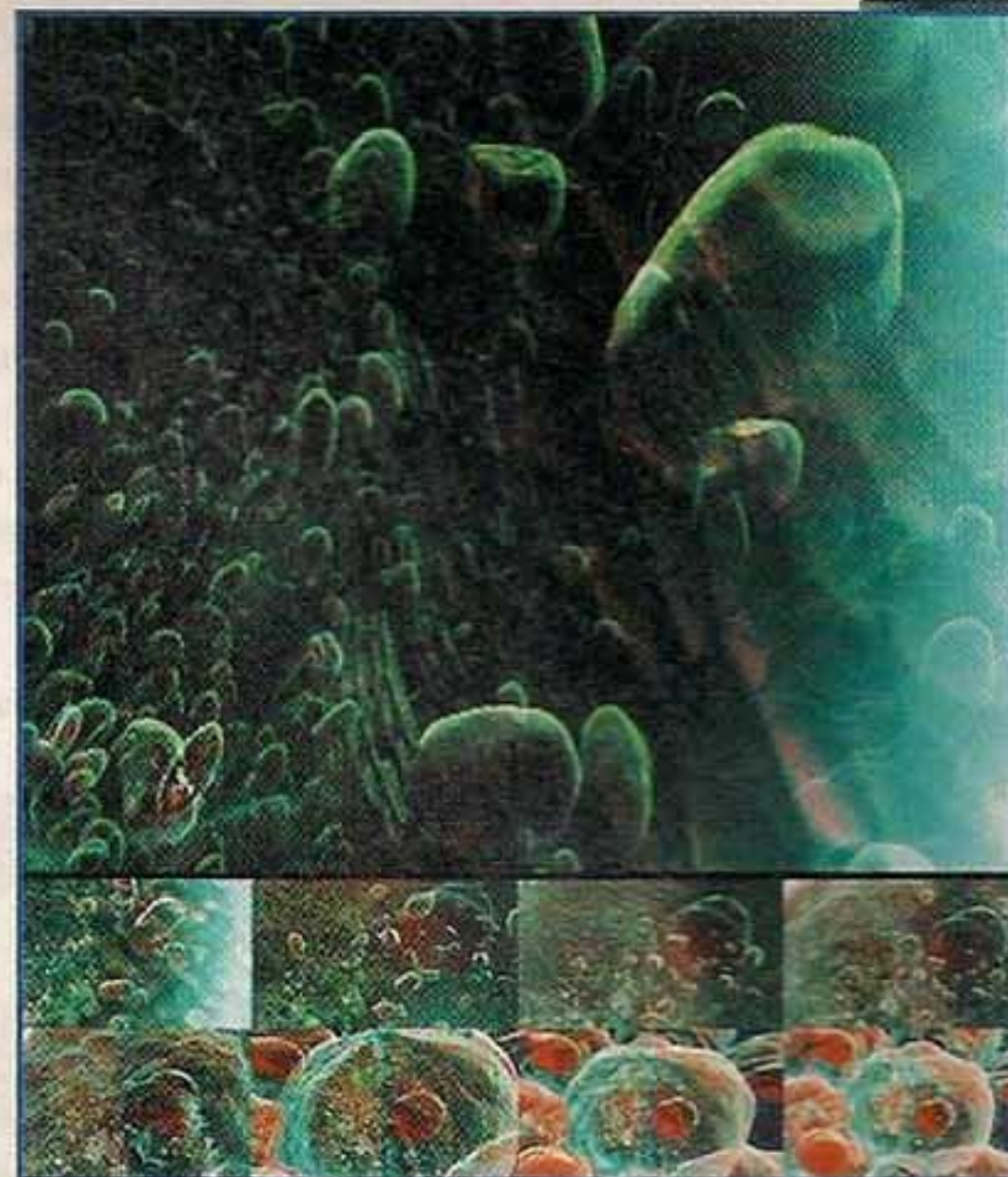
Хотели бы вы без всякого электронного микроскопа посмотреть, как устроена ДНК? А понаблюдать, как "работает" эта гигантская молекула? Ускорить или замедлить в тысячу раз процессы, которые происходят в клетке, рассмотреть их со всеми подробностями — как ково, а?..

В зимнем сезоне прошлого года на канале BBC вышла очень интересная программа — "Как создать человека?".



Скучный урок по анатомии сделала интересным компания White City — талантливая команда аниматоров под руководством Ричарда Морриса. Главным инструментом аниматоров был избран достаточно давно появившийся на рынке пакет трехмерной графики Renderman. Дизайнеры объясняют подобный выбор эффективностью и простотой программы. Перед ними стояла сложная задача. Графика должна была не просто иллюстрировать слова рассказчика, но и привносить в них что-то новое, например, эмоции. Именно эмоциям полагается сыграть основную роль в обучении. По словам Морриса, некоторые моменты фильма могут показаться зрителю веселыми, а некоторые — даже драматическими. Все повествование построено на игре чувств.

Аниматоры использовали предварительную визуализацию отдельных фрагментов сцены. Но даже с этими ухищрениями процесс рендеринга был весьма долгим. На один кадр



уходило до шести часов непрерывной работы графической станции. Более или менее стандартные объекты создавали в Maya.

Еще одним упрощением был прием, когда виртуальная камера разделялась на 16 независимых частей. С каждой из этих частей можно было некоторое время работать отдельно, а потом они все вместе обрабатывались и "склеивались" (с помощью утилиты Tremor).

Все эти технологии в итоге дали бы математически правильную симуляцию жизнедеятельности клетки. Но... Любая модель, сделанная без ошибок, смотрится очень странно и нереалистично. Поэтому Моррису пришлось сознательно добавить в систему ряд огрехов, которые помогли бы ей выглядеть более жизнеподобной. Для этого он использовал технологию, которая связывает камеру и объектные шейдеры. Если камера приближается или удаляется — объекты меняют свой цвет и свойства поверхности, "играют" красками. Ведь на самом деле никто толком не знает, как выглядит та же ДНК. Есть только общие представления о неправильной спиралевидной форме. Ну раз "науке это не известно", почему бы не пофантазировать?

В результате применения новейших 3D-технологий фильм стал ярким, запоминающимся, понятным и интересным. Если бы все обучающие фильмы были такими... А там, глядишь, уже и до интерактивных обучающих систем, которые сами все расскажут, недалеко.



Технология компьютерной анимации стремительно развивается. Пройдет несколько лет, и по телевизору нас будут развлекать виртуальные политики, которые умело будут вешать на наши уши виртуальную лапшу. Думаете — фантастика? Поживем — увидим... ■

На нашем компакт находится небольшой фильм с демонстрацией работы студии Attitude.



В нашем мультиплеерно-боевом разделе Deathmatch произошли серьезные изменения. Теперь рубрика включает два подраздела: собственно Deathmatch и свеженародившуюся Deathzone. Давайте по порядку.

Непосредственно в Deathmatch будут, как и раньше, публиковаться руководства по тактике и всяческие анонсы для наиболее популярных мультиплеерных игр — таких как Counter-Strike, Warcraft III и других.

А вот все обзоры по модам, картам и прочему для Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, Quake 3 плавно переезжают в Deathzone.

Из "Игровой зоны" сюда же переходят описания файлов (карт, моделей и т.п.) для названных трех игр. Они будут присутствовать в Deathzone постоянно в силу своей непреходящей культовости. Кроме

них, в рубрике будут находиться еще две мультиплеерные игры из числа наиболее популярных. На сей раз это Operation Flashpoint и Jedi Knight II: Jedi Outcast. Возможно, в следующем выпуске раздела их место займут другие проекты. А может, и не займут. Там видно будет.

Необходимость подобных преобразований назревала уже давно. И вот она назрела. Нам кажется логичным совместить в пределах Deathmatch все материалы, посвященные мультиплееру в играх. Для чего? Да ради элементарного читательского удобства. Плюс к тому — появился второй компакт, что позволило выкладывать более объемные файлы и в больших количествах. А уж под то, чтобы грамотно их описать, не жалко и целую подрубрику сделать.

Counter-Strike



Краткое руководство по созданию выделенного сервера (dedicated server) для Counter-Strike

Часть третья: Запуск сервера в интернете и установка программы удаленного администрирования Half-Life Admin Mod

Процесс подготовки сервера для интернета аналогичен подготовке сервера для локальной сети. Различие заключается только в том, что при запуске самого сервера в командной строке не нужно писать +sv_lan 1. Что до того, ставить ли -nomaster, то теперь это уже решать вам. Анонсирование сервера на мастер-сервере с большой долей вероятности может привлечь на него иностранных игроков, что даст дополнительный недешевый зарубежный трафик. Если вас не пугают подобные перспективы, то можете -nomaster не ставить.

Итак, без параметра +sv_lan 1 сервер маршрутизирует всех игроков, однако теперь он каждый раз при заходе игрока будет связываться с серверами авторизации WON и проверять легальность CD-key игрока. Если это вас не устраивает, то в Сети есть специальные патчи, которые убирают ограничение на маршрутизацию только подсети класса "С", и такой сервер может, работая якобы в режиме LAN, использоваться для игры в интернете.

На настоящий момент последняя версия Half-Life Admin Mod — 2.50.51. На сегодняшний день существует только vbs-установщик Admin Mod. Если он не распознается системой, то вам надо сходить по адресу <http://msdn.microsoft.com/scripting> и скачать там программу MS Windows Scripts.

После того, как у вас появятся все необходимые файлы, можно приступить к установке. Распакуйте файлы Admin Mod из zip-архива в любое место, скажем в тот же самый каталог для временных файлов C:\Temp. Там автоматически появится подкаталог ADMIN, где установочным файлом является install_admin.vbs.

Итак, файл C:\Temp\Admin\install_admin.vbs запущен, и на экране появляются вопросы:

"Каталог с вашим выделенным сервером

или просто listserver не обнаружен, введите путь вручную..." — вводите путь, в нашем случае это d:\hlserver.

"Укажите тип используемого на сервере мода: cstrike, tfc..." — естественно, отвечаете cstrike.

"Укажите тип используемого файла конфигурации" — в нашем случае это server.cfg.

"Назначить для вашей учетной записи полные права на доступ к серверу?" — да, назначить.

Последовательно введите в появившиеся окна ваши имя (предположим, sysadmin) и пароль (предположим, qwerty). Admin Mod установлен. По окончании установки появится напоминание, что программа установлена в базовом варианте и что ее нужно настроить вручную.

Все настройки Admin Mod, связанные непосредственно с загрузкой и функционированием сервера, заносятся в основной файл конфигурации выделенного сервера, server.cfg. Позднее мы детально его рассмотрим.

ВАЖНО: Во время установки Admin Mod меняет не только файл server.cfg, но и liblist.gam в каталоге \Cstrike. Кроме того, Admin Mod сразу установит MetaMod, который необходим для его работы и для работы некоторых других программ. Проверьте: Admin Mod должен создать резервную копию старого файла liblist.gam под названием AdminMod backup of liblist.gam.

После выполнения всех перечисленных действий и приготовлений можно, наконец, приступить к настройке Admin Mod.

Основой Admin Mod являются текстовые конфигурационные файлы (с расширением .cfg и .ini). Вот полный список файлов, которые добавляются в систему после установки Admin Mod.

Каталог D:\Hlserver\Cstrike:

admin_help.cfg, adminpass.cfg, metamod.ini, plugin.ini, users.ini.

Каталог D:\Hlserver\Cstrike\Dlls:

amx_admin.dll, metamod.dll, admin.amx, admin_MM.dll, admin_MM.mysql.dll, plugin_base.amx, plugin_chat.amx, plugin_cheat.amx, plugin_cs.amx, plugin_fun.amx, plugin_hldsld_mapvote.amx, plugin_message.amx, plugin_retribution.amx, plugin_spawn.amx, plugin_tfc.amx.

Также в этом каталоге присутствует файл mp.dll, установленный вместе с Counter-Strike.

ВАЖНО: Очень часто сервер при подключении пользователей начинает сообщать в лог-файл и консоли об отсутствии файла vault.ini и некоторых других. В общем-то можно не обращать на это внимания, но если вас это раздражает, просто создайте эти (пустые) файлы и поместите их к остальным ini-файлам в каталог D:\Hlserver\Cstrike. Впоследствии их можно будет использовать для проведения более тонкой настройки Admin Mod.

Admin Mod вносит и некоторые изменения в server.cfg, в частности, прописывает следующие файлы: metamod.ini, plugin.ini, users.ini, nicks.ini, ips.ini, models.ini, maps.ini, vault.ini, wordlist.txt, admin_help.cfg, adminpass.cfg.

Файл server.cfg является основой всего сервера, из него грузятся все настройки во время загрузки (если, конечно, не используются дополнительные конфиги). В этот же файл Admin Mod помещает свои основные настройки. Рассмотрим их подробнее.

НАПОМИНАНИЕ: Для серверных переменных работают установки: 0=выключено, 1=включено.

admin_bot_protection 0

Если вы одновременно используете на сервере и Admin Mod, и ботов, установите этот параметр в "1". Это защитит ботов от получения клиентских команд и будет препятствовать падению вашего сервера (такое возможно).

admin_connect_msg "Welcome to the Real World..."

Это сообщение выводится на экраны всех игроков после их подключения к серверу (выводится по центру). Можете поменять его текст.

admin_cs_restrict 0

Эта переменная контролирует доступность функции ограничения на оружие в Counter-Strike. Если включили ее, можете использовать команды типа admin_restrict и admin_enable.

admin_debug 0

Включение этого параметра позволяет записывать в лог-файл сервера сообщения о всех серверных ошибках, что помогает разрешить многие проблемы. Однако

для постоянного использования не рекомендуется в связи с замедлением реакции сервера.

admin_fun_mode 0

Эта переменная определяет, доступны ли по умолчанию "fun mode" команды. Если нет, администратор всегда может их включить при желании.

admin_fx 0

Если хотите активировать специальные эффекты при использовании таких команд, как teleport или slap, включите этот параметр.

admin_gag_name 0

Если включено, игроки, на которых администратор применил "gag" (запрещение на использование в консоли команды say), не смогут изменить свое имя, после того как

были "загажены".

admin_gag_sayteam 0

Если включено, игроки, на которых администратор применил "gag", не смогут использовать команду say_team.

admin_highlander 0

Делает первого загрузившегося на сервер администратора "бессмертным", то есть дает ему наивысший приоритет (уровень прав) в системе. То есть если на сервере присутствуют одновременно несколько администраторов, только один из них имеет наивысший приоритет по доступу к функциям Admin Mod.

admin_ignore_immunity 0

Если этот параметр включен, функция access_immunity игнорируется.

admin_plugin_file "plugin.ini"

Этот файл (plugin.ini) определяет, какие плагины должны быть загружены при запуске сервера. Файл должен находиться в каталоге мода (/Cstrike), в нашем случае — D:\Hlserver\Cstrike.

admin_reconnect_timeout 600

Время (в секундах), за которое администратор может подключиться к серверу после отключения без обнуления его администраторского пароля в строке setinfo (если вы не успели за это время, могут возникнуть проблемы с входом на сервер под вашим зарезервированным именем).

Окончание полного списка команд Admin Mod смотрите в следующем номере журнала.

Unreal Tournament 2003

DEATHMATCH



Вторая жизнь UT2003

Не секрет, что рано или поздно любая игра, сколь бы хороша она ни была, начинает приедаться. Оружие больше не радует глаз, каждый сантиметр уровней вызубрен наизусть, в вожделенный адреналин не спешит выделяться в кровь. Рано или поздно игрок поймет, что сам принцип игры уже не столь интересен. И вот тогда и приходится обращаться за помощью к Total Conversions или, в вольном переводе, "полным конверсиям" игры. Такой конверсией, например, является безумно популярный Counter-Strike для Half-Life.

В этом материале мы рассмотрим несколько наиболее перспективных и находящихся в разработке конверсий для UT2003. Впрочем, это еще далеко не все. В данный момент в разработке находятся десятки самых необыкновенных и интересных проектов, о которых мы обязательно будем вас информировать.

Aftermath

www.planetunreal.com/aftermath

Сюжет конверсии не особо уникален: в 2000 году вместо предсказанных всеми пророками комет, инопланетных нашествий и глобальных войн на Землю пришел вирус. Начав распространяться в Западной Европе, паразит в течение сорока восьми часов выкосил почти все население планеты, оставив в живых только немногих. Тем, кому удалось спастись после эпидемии, показалось, что кошмар закончился. Но он только начинался...

В конверсии будет две команды: Survivors (Выжившие) и Zombie Hordes (Орды зомби). Выжившие оснащены по последнему слову техники и могут с легкостью общаться между собой на любых расстояниях, что позволит им грамотно использовать преимущества командной игры.

Зомби, они же "зараженные", рождаются с базовыми навыками убийства, развивающимися по мере "сжедания" Выжив-

ших. В темноте практически не заметны, а каждый убитый противник моментально встает на их сторону.

Несмотря на раннюю стадию разработки, проект уже выглядит интересно и глубоко: начиная от сюжетной концепции и заканчивая игровым процессом.

Atlantis — Fight for Earth

www.atlantis.beyondunreal.com

Конверсия с очень сильным сюжетом. Континент Атлантида действительно существовал и был построен инопланетной цивилизацией атлантия. Пришельцы собирали на Земле некий важный ресурс, необходимый для борьбы с другой цивилизацией, энеидами. Несмотря на кровопролитные бои между двумя сверхрасами, людей, только начинавших строить цивилизацию на Земле, никто не трогал. Даже наоборот: энеиды всячески помогали "аборигенам", что впоследствии и положило начало мифам о всемогущих богах. Через некоторое время энеиды разнесли Атлантиду в пух и прах, тем самым серьезно подорвав стратегический потенциал атлантия...

Прошло несколько тысяч лет. Люди давно и прочно обосновались на планете, как вдруг атлантия снова дали о себе знать. Две уцелевшие после катастрофы подводные базы стали стартовой площадкой для новой войны.

По геймплею конверсия будет напоминать режим Assault из первой части UT: одна команда нападает, другая защищается. Для придания процессу динамики разработчики ввели систему "командных очков". Очки теряются в случае смерти члена команды и полностью сгорают, если атакующим удалось выполнить цель миссии. Чей счетчик первым упадет до нуля, та команда и проигрывает.

В конверсии будут различные средства передвижения, куча оружия и брони. Экипировку можно будет выбирать перед респавном, который происходит каждые 20 секунд, а не каждый раунд, как в том же CS. Обещается большое разнообразие миссий: от кражи ценных объектов до массово-

го побега из вражеского плена.

Hackerz

www.planetunreal.com/hackerz

Думаю, любителям киберпанка все уже ясно из названия. Есть мегакорпорации, пытающиеся поработить Землю, и есть группа смельчаков-повстанцев — E.L.I.T.E. и Hackers соответственно.

Два режима игры — Assault (проникнуть в здание противника и отформатировать жесткий диск его сервера) и Team Deathmatch (типичное развлечение в стиле "стенка на стенку"). Гора современного оружия, двенадцать разнообразных уровней и четыре средства передвижения. Оригинальная концепция, безумно красивые карты и общий дух киберпанка определенно стоят внимания.



▲ Боец мегакорпораций. Так и хочется всадить в него пулю, не правда ли?

Warcraft III

DEATHMATCH



В этом номере мы продолжаем публикацию различных тактик для Warcraft III. Сегодня вашему вниманию предлагается стратегия под кодовым именем "воздух", отлично работающая во время игры на стороне темных эльфов.

Стратегия "воздух"

Эта стратегия подразумевает строительство большой армии воздушных юнитов, которые могут атаковать наземные юниты и постройки. Для этой цели наиболее эффективной комбинацией у расы ночных эльфов является гиппогриф в сочетании с лучниками.

Главный элемент тактики — неожиданность. Соперник ни в коем случае не должен знать, что вы создаете армию летающих существ, иначе он с легкостью уничтожит ваше основное войско.

Начните игру со строительства Алтаря Старейших и пошлите четырех светлячков в оплетенный рудник. Закажите несколько светлячков в Древе Жизни и с помощью первого из них создайте Лунный колодец. Остальных посылайте на добычу золота и дерева. При этом старайтесь придерживаться оптимального числа светлячков (пять-семь должны добывать дерево, еще пятеро должны быть в оплетенном руднике).

Как только Алтарь Старейших и Лунный колодец построятся, закажите первого героя, а освободившихся светлячков пошлите на разведку.

Постройте Древо Войны. Причем постарайтесь поставить его перед основными постройками, иначе вам будет чрезвычайно сложно отразить раннюю атаку соперника.

При достижении необходимого числа ресурсов сделайте апгрейд для главного здания и постройте два-три Лунных колодца. В Древе Войны закажите несколько лучниц или исследуйте способность "волшебные луки". Приблизительно к этому времени завершится и улучшение главного здания.

Постройте два Древа Ветров и Охотничий зал. При необходимости создайте один или два Лунных колодца. При этом не забывайте заказывать лучниц — к моменту постройки Древа Ветров их должно быть около четырех-пяти. Как только первое Древо Ветров построятся — исследуйте способность "приручение гиппогрифов", а во втором закажите пару этих юнитов.

В то же время вы можете заказать второго героя. Наиболее рациональным решением при использовании этой стратегии станет выбор Жрицы Луны с ее постоянной способностью "аура меткости". Однако вы вполне можете ограничиться одним героем — это позволит построить на два-три юнита больше.

В Охотничьем зале закажите улучшение атаки. К середине игры ваши воздушные воины должны иметь улучшение 2-1 или 2-2. Этого должно вполне хватить для уничтожения основных вражеских сил. Все время создавайте гиппогрифов и лучниц. Как только построятся гиппогрифы — прикажите лучницам сесть им на спину. Помните, что с по-



▲ Армия врага разбита, осталось только взять базу.

мощью этих юнитов вы сможете очень быстро прокачать своего героя.

Немалая часть сильных нейтральных монстров не могут атаковать воздушные цели. Воспользуйтесь этим и прикажите гиппогрифам атаковать монстров. Ваш герой должен стоять поблизости и караулить отступающих нейтралов. Таким образом, уже к середине игры вы можете прокачать своего героя до 4-5 уровня и построить дополнительную базу.

Если вы играете против эльфа, и он не имеет никакого понятия о состоянии вашей армии — направьте армию из четырех-семи гиппогрифов на его базу. Расположившись за оплетенным рудником, стреляйте в добывающих дерево светлячков или попытайтесь уничтожить рудник. Для соперника такая тактика станет большой неожиданностью, и, даже если он попытается атаковать вас, отступайте, а через полминуты снова атакуйте базу. Таким образом вы сможете запереть противника на базе, не давая ему набирать очки опыта.

Если же вы столкнулись с другой расой и видите, что соперник начинает строить юнитов с поддержкой магии, создайте троих-пятерых дриад или загляните в лавку гоблина. Дриады смогут рассеивать все негативные заклинания, используя постоянную способность "рассеивание чар".

Однако и эта стратегия несовершенна. Ранняя разведка противника может раскрыть все ваши планы. Для предотвращения атак гиппогрифами постройте у себя на базе охранные сооружения, причем расположите их по периметру базы.

Помните, что, если вы начали строить летающие войска одновременно с эльфом или немного позже — у вас наверняка окажется на несколько юнитов больше. Ведь эльфу для создания одного оседланного гиппогрифа необходимо получить в свое распоряжение два типа войск: лучницу и гиппогрифа.



▲ С помощью оседланных гиппогрифов можно без особых проблем уничтожить сильных нейтралов.

DEATHZONE

Подрубрика **Deathzone** посвящена лучшим мультиплеерным играм. Три из них присутствуют в рубрике постоянно. Это **Counter-Strike**, **Unreal Tournament 2003** и

Quake III Arena. Две выбираются опционально из числа наиболее популярных в настоящее время проектов. В текущем выпуске рубрики это **Operation Flashpoint** и **Jedi**

Knight II: Jedi Outcast. В следующих выпусках, возможно, это будут другие две игры.

Для этих проектов мы будем регулярно выкладывать на компакт моды, аддоны,

модели оружия, карты и прочие полезные файлы. А описания/обзоры этих файлов автоматически попадают в **Deathzone**. Где вы их сейчас и будете читать.

Quake III
Arena

1. Начиная с этого номера мы, благодаря появлению второго комплекта, можем без особых проблем публиковать крупные модификации. На сей раз вашему вниманию предлагается одна из самых интересных и оригинальных модификаций, существующих на сегодняшний день. Модификация **Generations Arena**, широко известная играющей общественности, демонстрирует совершенно нестандартный подход к модостроительству. Разработчики, не изобретая ничего нового, просто собрали все, что было в играх от **id Software**. Прошу заметить: во всех (!!) известных играх этой компании. Только представьте: бравый морпех из **Doom** в честном поединке с не менее бравым морпехом из **Quake II** да еще и с участием приглашенных звезд из первого **Wolfenstein** и оригинального **Quake III**. Баталии с использованием всех видов оружия из вышеозначенных культовых игр представляют собой нечто фантастическое. Возможность участия в обычном дефматче нескольких классов героев открывает простор для разнообразных тактических хитростей. Добавьте сюда же любимые dm-карты, конвертированные из хитов прошлых лет, и получите совершенно невероятное зрелище.

2. Следующим пунктом идет небольшая,

но очень интересная подборка новых моделей оружия. Например, грандиозных размеров ракет, монтировка вместо перчатки и даже такая экзотика, как M41 вместо плазмана.

3. Подборка лучшего и самого полезного софта для профессиональных кутрикер-ов. Восемь разнообразных программ (настройщики, стартеры, конфигураторы, редакторы конфигов и демо-к) ждут вас на нашем компакте!

Unreal
Tournament
2003

Коллекция Клиффи Би

В этом месяце мэтр был слишком занят, чтобы опубликовать обзоры новых карт для **UT2003**, достойных называться лучшими. Но вместо этого он преподнес всем своим поклонникам не менее интересный подарок.



Map pack

www.fileplanet.com/files/120000/121887.shtml

Огромный пак, вобравший в себя самые лучшие уровни, которые когда-либо попадали на страничку неутомимого Клиффи Би. На случай, если вы только что вышли из темного леса и не являетесь счастливым обладателем этих карт, самое время наверстать упущенное и заполучить их одним комплек-



том. Быстренько пробежимся по всем картам пака: для режима **Bombing Run**: **Anima Ex Machina**; для **Capture the Flag**: **Arrakis**, **Bollwerk Runks**, **Raw**, **Sahagin**, **Unreathed**; для **Deathmatch**: **Chainer**, **Frozen**, **Hardcore BE**, **Hygog**, **Hypsophobia**, **Liandri v02**, **Light Falls**, **Night Falls**, **Nirvana II**, **Reign Caster**, **Shudder Creek**, **Slam**, **Tree of Ages**; и, наконец, для **Double Domination**: **Mayan Ruins**. Как видите, в пак можно найти подходящие полигоны для всех режимов игры, любого размера и стиля оформления: от техногенного киберпанка до мрачной готи-



▲ При помощи **Generations Arena** можно вспомнить былые времена и устроить дуэль на шотганах из **Doom**.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакте в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку была добавлена информация по пяти новым клубам.

"Гладиатор" из города Витебска: четырнадцать машин уровня Duron 1200, оснащенные 256 Мб оперативки и видеокартами GeForce4 MX 440. "Барбадос" из города Братск — десять машин уровня Athlon XP 1500. Приморский GaMeR из города Фокино с компьютерами P-4 2000. Омский "Корвет" и столичный клуб Немо с компьютерами уровня P-4 с 512 Мб DDR памяти на борту. Также обновилась информация по клубу "Форвард", который переехал на новый адрес.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт → ИнфоБлок.

ки. Ну а самое главное — все эти карты получили личное одобрение лучшего левелмейкера UT2003-сообщества!

Counter-Strike

DEATHZONE

1. В этот раз мы решили дать вам немного отдохнуть от еженомерных пачек моделей и посвятить эту подборку исключительно картам и всему, что с ними связано. Как известно, лучшие мапперы проживают на территории бывшего СССР, посему в этот раз у нас только отечественные карты. Это значит — лучшие во всех отношениях работы, как в плане дизайна, так и в плане баланса и геймплея. На ваш суд представляются шедевры *de_beef*, *de_dast* (не путать с широко известной *de_dust*), *de_reactor* и *de_ww2*. На компакте вы, как всегда,

найдете подробные описания и скриншоты, а также маленький, но очень полезный бонус, о котором чуть ниже... То есть вот уже прямо сейчас.

2. Радостное известие для тех, кто не чужд творчества. Совсем недавно вышла в свет новая версия редактора Hammer Editor, ранее известного как Worldcraft. Версия 3.5 этого мощнейшего инструмента для создания карт обладает улучшенной поддержкой современных видеокарт и избавлена от многочисленных багов. Из приятностей: просмотр моделей в окне превью, встроенный поиск "дырок" на картах, новые возможности по добавлению объектов, улучшенный модуль работы с текстурами и многое другое.

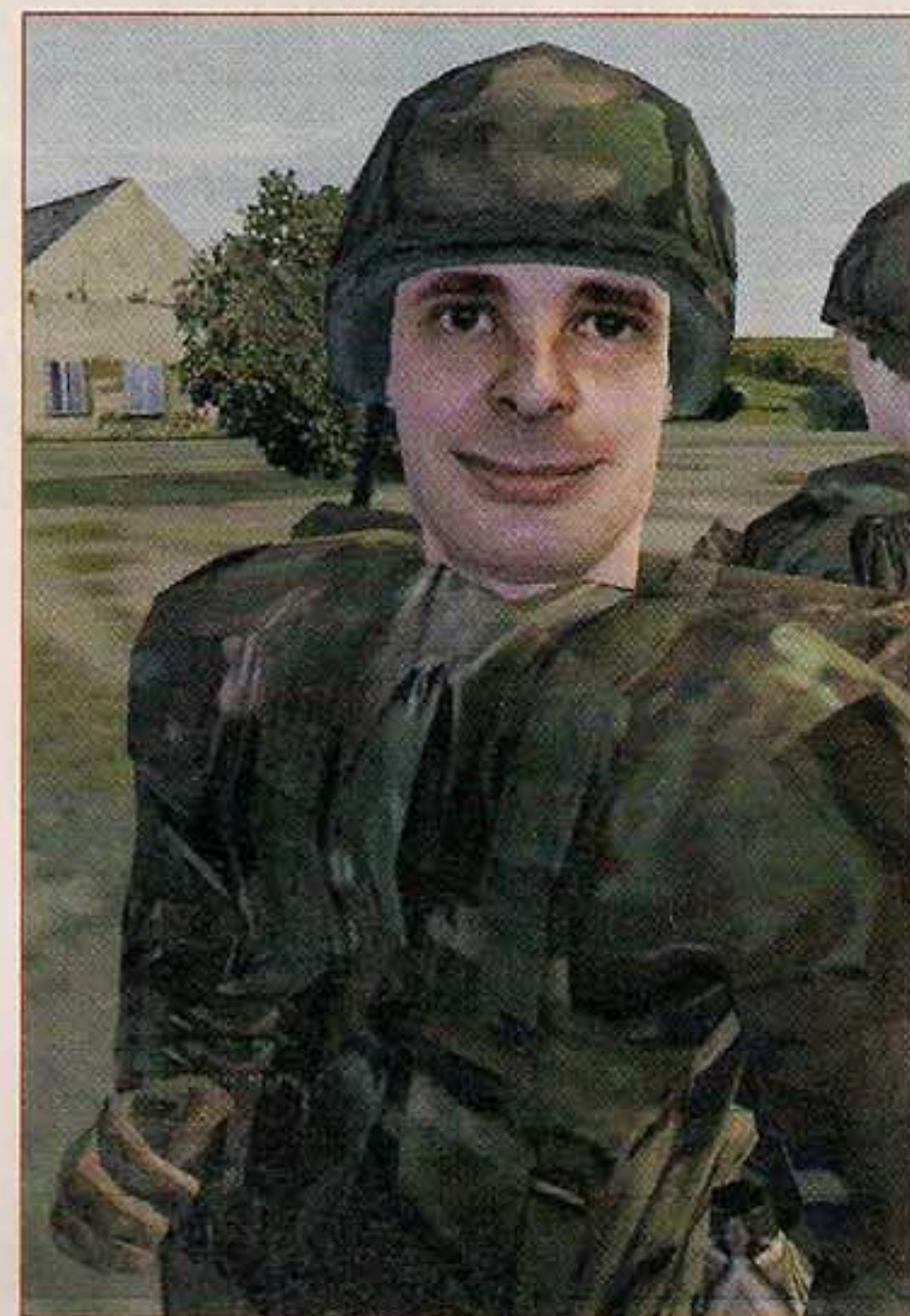
Operation Flashpoint

DEATHZONE



Вот, собственно, яркий пример нового разделения рубрик. В "Игровой зоне" обитают сингловые миссии и дополнительная техника, а здесь вас ждут исключительно мультиплеерные карты для режимов Deathmatch, Capture the Flag и King of the Hill. Десять маленьких шедевров, в числе которых A-Team, Alamo, Combined Arms, Forest Battle и Way to Hell. Групповые

забеги по пересеченной местности, снайперские дуэли и увлекательнейшая игра в "Зарницу" с использованием тяжелой бронетехники.



Jedi Knight II: Jedi Outcast

DEATHZONE

1. Солидная пачка наиболее популярных мультиплеерных уровней, куда вошли такие интересные работы, как *Acid Storage*, *Conduit*, *Duel Chamber*, *Sandcrawler* и *Vertigo Device*. Ну а за синглплеерными дополнениями милости просим в "Игровую зону".

2. Милейший мод, знакомый вам по многим другим 3D-экшенам. Великий и могучий *InstaGib*, ведущий свою историю от миниатюрного мутатора для UT, добрался и до джедайского царства. В ваших руках окажется супермощная пушка, убивающая с одного меткого попадания. Кто выстрелил первым — тот и прав. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Unreal Tournament 2003:

Иван Закалинский

(tordosss@madeagle.ru)

Counter-Strike:

Андрей Иванов

(newfr@igromania.ru)

Warcraft III:

Даниил Леви

(levi@igromania.ru)

"Deathzone":

Илья "Orange" Виктор

(orange@igromania.ru)

Иван Закалинский

(tordosss@madeagle.ru)

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@igromania.ru)

КИБЕРСПОРТ Вести с полей



▲ Пресс-конференция, посвященная открытию WCG 2003. Гуру из Кореи рассказывают о перспективах мирового киберспорта.

24 апреля в Москве, в развлекательном центре "Чемпион" состоялось торжественное открытие российских **Всемирных КиберИгр 2003 (World Cyber Games 2003)**. В одном из самых крупных и значительных мировых киберспортивных соревнований примут участие более шестисот игроков. Представители пятидесяти стран будут бороться за призовой фонд, составляющий **400000 долларов**. Одновременно с открытием начались отборочные матчи. Подведение итогов и закрытие WCG2003 произойдет в сентябре этого года в Сеуле.

Для многих станет неприятным сюрпризом исключение из турнирной таблицы **Quake 3**. Несмотря на многочисленные петиции, организаторы все же решились на этот ход. Таким образом, непобедимые российские квакеры, к сожалению, останутся не у дел, если только вовремя не пересядут на что-нибудь другое — например, **UT2003**.

Та же участь постигла и другого старичка — **Age of Empires**. Вместо этого стратегам будет предложено сразиться в **Age of Mythology** и **Warcraft III**. Наконец, неожиданностью для всех стало введение номинации по откровенно приставочной игре **Halo**.

Один из известнейших мировых чемпионатов — **Electronic Sports World Cup** (Кубок Мира по Киберспорту) — наконец-то добрался и до России. В нашей стране организацией Кубка и сбором призового фонда занялась общественная молодежная организация "**Союз Киберспортсменов России**" (www.cyber-sport.org). В рамках общероссийского чемпионата отборочные туры пройдут во многих городах России, в том числе и в Москве. Столичные соревнования намечены на 24-27 июня. Перед их началом ожидается грандиозное шоу, а бои будут транслироваться в режиме реального времени в двух залах кинотеатра "Пять звезд".

По итогам отборочных туров будут выявлены победители в трех номинациях — **Counter-Strike (5x5)**, **Warcraft III** и **Unreal Tournament 2003**, которые и поедут

восьмого июля на финал Кубка во Францию. Торопитесь — у вас еще есть шанс урвать кусочек призового фонда, который в этом году составляет **150000 евро**.

Во Франции состоялся грандиозный турнир **ClickArena 2003**, принесший множество приятных сюрпризов. Выступление российских игроков оказалось более чем удачным. Лишь небольшого усилия не хватило варкрафтеру **eSu.Soul'y**, чтобы обыграть в финале болгарина **eSu.Didi8**. Однако и второе место, а вместе с ним и приз в **3500 евро** можно считать блестящим достижением, особенно если учесть, что в турнире участвовали профессиональные игроки из "столицы варкрафта" — Кореи, бездарно "слившие" натренированным европейцам.

Но самой большой неожиданностью оказался триумф **M19*Alex'a**, паровым катком прошедшего по своим соперникам в номинации **FIFA 2003** и не проигравшего ни одной игры вплоть до самого финала. Поистине триумфальная победа — и... **10000 евро** приятно похрустывают в кармане нашего чемпиона.

Высшие строчки в номинации **Unreal Tournament 2003** тотально оккупировали немецкие кланы — **Schroet Kommando**, **e.sports-united.de** и **mTw.alternate**. Ну а самый внушительный приз — **30000 евро** — отхватили ребята из клана **Team9.esu**, обыгравшие **GoLleol** в финале соревнований по **Counter-Strike 5v5**.

25-27 июля в Страсбурге состоится один из крупнейших европейских турниров этого года — **LAN-Europa**. Общий призовой фонд мероприятия составит **200000 евро**. По прогнозам, турнир посетят более 2500 игроков из разных частей Старого света. Планируется проведение соревнований в следующих номинациях: **Counter-Strike**, **Quake 3 (4v4 и 1v1)**, **Day of Defeat**, **Warcraft III**, **Unreal Tournament 2003 (4v4 и 1v1)**, **Return to Castle Wolfenstein**. Как обычно, большую часть призового фонда (**17500 евро**) получают игроки в **Counter-Strike**. Хочется надеяться, что россияне не упустят возможности проявить себя и урвать кусочек этого вкусного призового пирога.

В прошлом номере мы писали о Втором Всероссийском чемпионате по "Ил-2 Штурмовик". И вот пришло время турнира по новой игре — "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". Соревнования прошли в рамках выставки информационных технологий "**КОМТЕК 2003**", где на стенде **1С** соревновались в своем мастерстве виртуальные пилоты. Победителем стал уже знакомый нашим читателям **=FB=VikS**, в очередной раз подтвердивший свое звание

лучшего "компьютерного летчика" России. В качестве приза он получил игровой манипулятор **Saitek X45 Digital Joystick & Throttle** и сорок минут полета на самом настоящем самолете **L-39**.

В Швеции завершился "прощальный" чемпионат **QLAN** по **Quake III Arena**. Российские игроки не могли упустить свой шанс и высадили на шведские земли небольшой прогеймерский десант. Поездка прошла не зря — москвич **Cooler**, недавно перешедший из **c58** в команду **eSu**, в очередной раз сумел доказать, что российская квакерская школа еще не утратила своих лидирующих позиций в мире. Проиграв



▲ Cooler: вот она, победа, и вот он — чек. Радости в глазах чемпиона немного — это один из последних турниров по Quake 3 в мире...

один из первых матчей, **Cooler** был вынужден пробиваться из лузеров. Для победы в финале он должен был совершить невозможное — одержать победу в двух сериях из трех игр. Его соперник, **All*Z4muZ**, оказался крепким орешком, однако россиянину удалось справиться с волнением и одержать красивую победу в напряженнейшем противостоянии. Что же касается номинации **4x4**, то и тут победу одержали "лузеры" из клана **iCE cLIMBERS**, выигравшие в финале четыре игры у своих соотечественников и извечных врагов — **EYEBallers**.

В Минске состоялся очередной крупный чемпионат по **Counter-Strike**. Это мероприятие осталось бы незамеченным, если бы не одно "но" — соревнования вызвали неожиданный интерес у российских команд, организовавших настоящую атаку на Белоруссию. Результат предсказать нетрудно — все три призовых места остались за россиянами. Поскольку турнир растянулся допоздна, кланы **CyberRealm*MouseSport** и **Touchstars** решили доиграть финальную встречу минского чемпионата... в Москве.



КИБЕРСПОРТ Интервью



“Казак” — новое увлечение стратегоманов

В прошлом номере мы начали разговор об “андеграундных” игровых сообществах. Начали, как вы помните, с рассказа о содружестве виртуальных пилотов “Ил-2 Штурмовик” — игры, которая уже давно вышла за рамки обычного мультиплеерного развлечения и приобрела вполне узнаваемые черты полноценной киберспортивной “дисциплины”. И если “Ил-2” удалось всерьез потеснить западные авиасимуляторы, то в жанре стратегий в реальном времени на пьедестал вездесущим Warcraft III и Starcraft сильно наступают “Кзаки” — детище украинской команды GSC Game World. О том, что эти притязания имеют под собой более чем серьезные основания, говорит тот факт, что около месяца назад поступили сообщения о продаже миллионной копии “Кзаков”, что, согласитесь, является поистине блестящим результатом для игры, созданной на территории бывшего СССР.

За прошедшие годы было выпущено несколько версий “Кзаков”. За первой частью последовали “Европейские войны”, “Последний довод королей” и финальный аддон — “Снова война”, в котором была завершена шлифовка игрового баланса.

Денно и ночью разработчики трудились над одиночными кампаниями “Кзаков”, создавая сложные сценарии и пытаясь угодить желаниям фанатов серии. Однако кампании были пройдены и забыты, в то время как мультиплеерная часть игры только начала жизнь на просторах интернета.

Игровое сообщество “Кзаков” объединяет людей самых разных возрастов (встречаются даже фанаты “далеко за сорок”) и стремительно расширяется и по сей день. Словно грибы после дождя, появляются кланы. Некоторые распадаются через несколько месяцев, а другие успешно функционируют и развиваются. Среди наиболее актив-

ных “казачьих” становищ можно выделить команды U309, LGT, Od, Kiev, GRail, MD, WAP, ELITE, UFA, BUK. Встречаются “казачьи курени” и за рубежом, особенно эта игра популярна во Франции.

Популярность “Кзаков” во многом обусловлена неплохим сетевым протоколом, обеспечивающим возможность полноценной игры даже по модему. На настоящий момент наиболее популярны два игровых сервера — официальный сервер разработчиков GSC Game World (поддерживает только последнюю версию игры, “Снова война” 1.35) и западный, хостящийся на GameSpy (поддерживает почти все версии).

Долгое время соревнования “казачников” проходили лишь на просторах Сети, однако недавно ситуация изменилась — с 28 по 29 марта в Москве состоялся Первый открытый международный турнир на звание Лучшего Казака в Странах СНГ. К организации этого мероприятия приложили руку функционеры кланов U309 и GRail, а площадкой турнира стал клуб “Асталависта-Новогиреево”. Поскольку четкой системы правил для такого уровня турниров не существовало, организаторам пришлось стать зачинателями мод, основываясь на мнениях наиболее авторитетных игроков. Например, учитывая, что морские баталии не слишком-то популярны, в качестве типа местности была избрана “равнина”. Поскольку “казачьи” партии обычно длятся довольно долго, было принято решение ограничить игру тайм-лимитом в один час.

Чемпионат в номинации 1x1 проходил по швейцарской укороченной системе (8 туров), в результате было выявлено четверо сильнейших игроков, которые и разыграли между собой первое место во второй день соревнований. Результат финального сражения для многих оказался неожиданным —

победителем вышел “вольный казак” Anavar из Новосибирска, который, хотя и был известен игровой общественности, долгое время предпочитал не вступать ни в один из кланов. Второе место занял москвич ENOT, выступавший за клан U309. В качестве приза счастливый победитель получил кубок, 300 долларов США и ящик шампанского. В турнире 2x2 победили игроки из клана ELITE — RONIN и GO_BLIN.

Мы решили связаться с “вольным казаком” Anavar’ом, который и поделился с “Игроманией” впечатлениями о соревнованиях, а также рассказал немало интересного о своем увлечении.

“Игромания” [И]: Привет, Anavar! Для начала несколько слов о себе — где живешь, чем занимаешься?

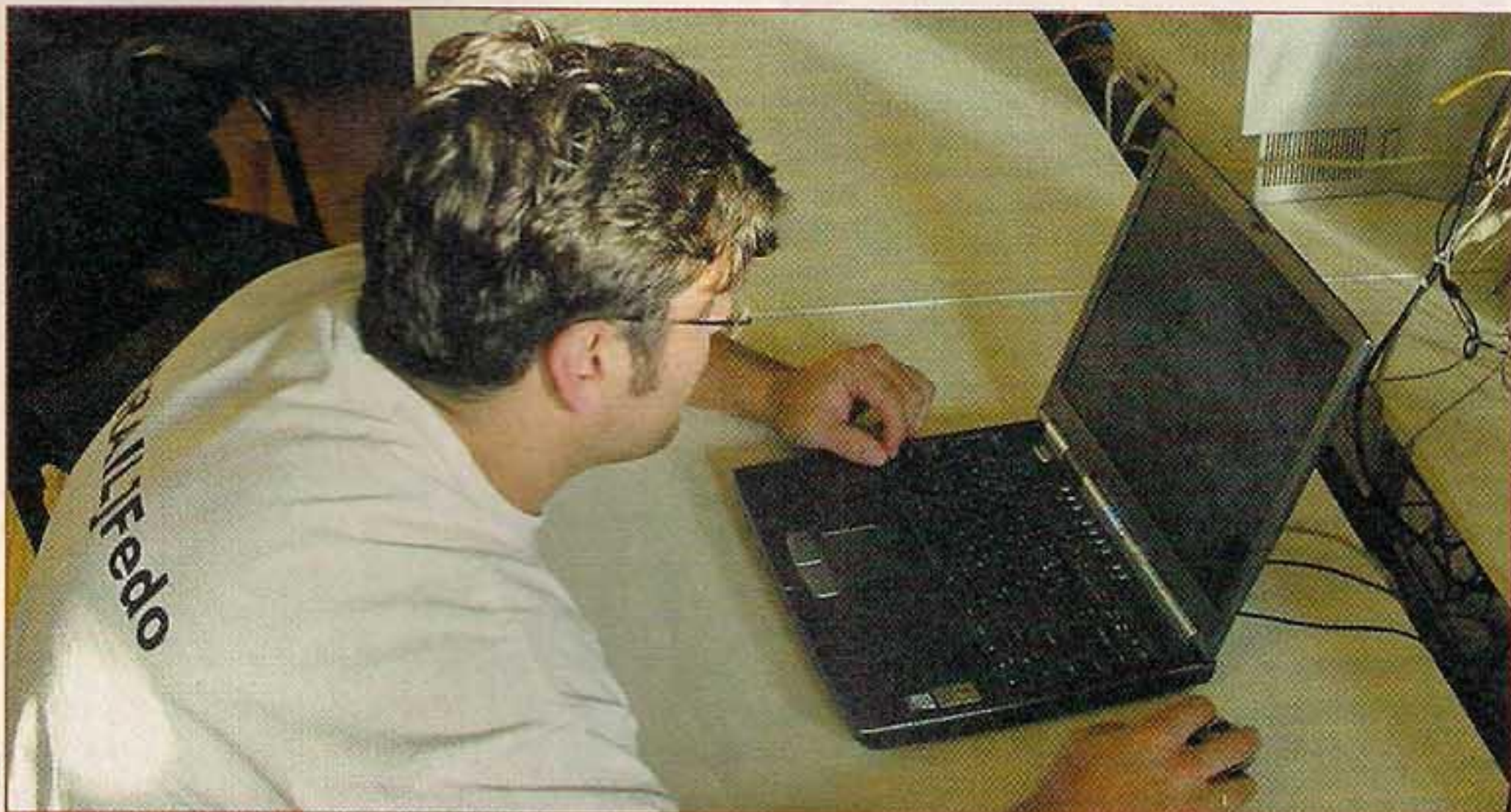
[Anavar]: Зовут меня Антон Уницын, живу я в столице Сибири — славном городе Новосибирске. Учусь в средней школе №113 в 11А классе с физико-математическим уклоном.

[И]: Расскажи, как началось твое увлечение “Кзаками”, как долго ты играешь...

[Anavar]: Играть я начал примерно полтора года назад, осенью. Сначала я не выделял “Кзаков” из общего ряда других стратегических игр. Мое отношение в корне изменилось после того, как я попробовал сетевые сражения. Отлично помню мою первую игру и то, как быстро и позорно я ее проиграл. Потом была практика, практика и еще раз практика, поиск тактик и стратегий, победы и поражения... Теперь вечерами вся моя семья собирается у монитора и наблюдает за баталиями. Папа и мама не остались равнодушными к “Кзакам”. Они и стали моими главными болельщиками.

[И]: На настоящий момент среди кибератлетов наиболее популярны две стратегические “дисциплины” — Starcraft и Warcraft III. По этим играм проводятся крупные турниры, с внушительными денежными призами. Так почему же, обладая задатками хорошего стратега, ты все же выбрал “Кзаков”?

[Anavar]: Видимо, из-за особенностей самой игры. Ни в Starcraft, ни в Warcraft III я не видел такого сочетания тактики ведения боя, ее огромного значения для победы и такого широкого стратегического простора для развития своей нации. Экономическая модель “Кзаков” содержит множество вариантов развития. Она образует стратегический потенциал. Игра, таким образом, сочетает и тактику, и стратегию. Еще в “Кзаках” привлекает реализм событий. Так, например, здания могут разрушить лишь лучники, гренадеры и пушки. Вы никогда не увидите, чтобы какой-нибудь воин одной сабелькой изничтожил Городской центр. Зато, если вы оставите свои “гражданские” зда-



▲ [GRail]Fedo из Архангельска всегда играет на ноутбуке, поэтому организаторам пришлось подключить его к общей сети — на обычной машине он играть не смог.



▲ Победители в номинации 2x2 — [ELITE]RONIN и [ELITE]GO BLIN уже готовы использовать выигранное шампанское по прямому назначению.

ния без охраны, враг их спокойно захватит.

Здесь недостаточно просто "сделать много различных юнитов, улучшить их и бросить в бой". Еще нужно уметь хорошо ими управлять. Причем не на уровне того же Starcraft, где весь так называемый "юнит-контроль" ограничивается выводом раненых солдат из боя и тому подобным.

Соотношение скорости пешего юнита и размеров карт придают "Казакам" невероятную тактическую глубину. В игре появляется такое понятие, как "обход с тыла". Нужно уметь тактически грамотно выстраивать свою атаку, оборону, иначе ваши войска могут просто не успеть оказаться в нужном месте и в нужное время.

[И]: Как известно, в Starcraft три противоборствующих стороны, а в Warcraft III — уже четыре. В "Казаках" сторон куда больше, однако реальные различия между ними, увы, не столь глубоки. Как тебе кажется, не приводит ли это к некоторому однообразию возможных тактических комбинаций и стратегических решений?

[Anavar]: Вовсе нет! Почти у каждой страны своя тактика, свои плюсы и минусы. Есть несколько наций, у которых похожий дебют (начальная фаза игры), но в дальнейшем все равно видны серьезные тактические различия. У кого-то сильна конница, у кого-то пехота, и так далее... А дерево экономического развития в "Казаках" устроено так, что даже для одной нации существует множество вариантов развития.

[И]: Почти в каждой партии участвует до нескольких тысяч юнитов. Каким образом тебе удастся управлять такими огромными толпами и одновременно следить за экономикой?

[Anavar]: Помогают обозначения групп юнитов цифрами на клавиатуре. Еще помогает знание горячих клавиш и их активное использование — это экономит время, все получается куда быстрее. А одновременно следить за битвами и экономикой действительно сложно. Часто бывает, что управляешь войсками в ущерб экономике... Впрочем, бывает и наоборот.

[И]: А насколько важна в игре роль "офицеров"? Возможно ли их эффективное использование? Известно, что часто даже самое спланированное сражение в итоге превращается в кучу-малу.

ду в бой только в самых крайних случаях, так как неорганизованная пехота намного слабее пехоты в отряде. Да и сам офицер очень сильный юнит, особенно если улучшить его в казармах.

[И]: Не секрет, что обычно партии между сильными игроками продолжаются по несколько часов. Как тебе удается столько времени сидеть в напряжении, управляя многоуровневой экономикой и тысячами юнитов?

[Anavar]: Да, это сложно. В длинных играх на итог начинает влиять не только усталость, но и психологическое напряжение: надо не потерять нить игры, не растеряться. Но если честно, у меня длинные игры бывают нечасто. Игры по часу — сплошь и рядом, но чтобы по несколько часов — очень редко. Впрочем, это не значит, что я всегда выигрываю, случаются и проигрыши. У меня атакующая манера игры, я не сижу на месте.

[И]: Не мог бы ты поделиться впечатлениями о московском чемпионате? Тяжел был путь к победе?

[Anavar]: Ну, это как посмотреть. С одной стороны, у меня были самые короткие игры — средняя партия длилась десять минут, а затяжных партий выдалось совсем немного. Главным врагом на турнире было волнение, я очень сильно волновался. Мне было трудно оценить свои шансы на успех — я пока что участвовал только в одном чемпионате.

Соперники подобрались сильные. Организация была на пять с плюсом: молодцы ребята, постарались, мне очень понравилось. В целом турнир проходил в дружественной атмосфере. Лично я со многими игроками познакомился и увиделся впервые, так что это был не только чемпионат, но и своего рода встреча друзей. Никаких серьезных происшествий на соревнованиях не наблюдалось, судьи отлично справлялись со своей работой.

[И]: Долгое время ты был "вольным казаком", принципиально державшимся в стороне от различных альянсов. Однако вскоре после турнира ты вступил в ряды клана U309. Что повлияло на это решение?

[Anavar]: В U309 у меня много друзей. Если до чемпионата я еще как-то сопротивлялся (сам не знаю почему), то после лично-

го знакомства сразу принял решение о вступлении в клан, о чем и не жалею.

[И]: Чего ты ждешь от "Казаков 2"? Какие нововведения хотел бы увидеть в этом проекте GSC Game World?

[Anavar]: Как говорится, лучшее — враг хорошего. Я за нововведения в интерфейсе, хотелось бы увидеть новые нации, новую графику, но не коренным образом измененную игру. Хотелось бы еще пожелать, чтобы очередное творение GSC запускалось без 10-мегабайтных патчей.

[И]: К сожалению, "Казакам" пока что далеко до того же Starcraft в плане популярности. Как ты думаешь, что нужно сделать, чтобы изменить эту ситуацию?

[Anavar]: На мой взгляд, "Казаки" имеют все шансы сменить Age of Mythology или тот же Starcraft на мировой киберспортивной арене. Чтобы это произошло, требуется время, больше публикаций в прессе и хороших чемпионатов. "Казаки" — молодая игра, для нее все еще только начинается.

[И]: Ну а сам ты — долго ли еще планируешь играть, чувствуешь ли в себе силы выигрывать и дальше?

[Anavar]: "Казаков" я не брошу никогда. Играв в них, я, по сути дела, отдыхаю. Хотя только недавно игра начала приносить настоящее удовольствие. Раньше это была сплошная нервотрепка, мотивированная стремлением чем-то выделиться из толпы прочих "казачников". Планов построить карьеру профессионального игрока у меня нет. Я считаю, что можно сочетать учебу, работу и игру. А выигрывать я хочу, и буду двигаться дальше в этом направлении.

[И]: Что бы ты мог пожелать начинающим "казакам"?

[Anavar]: Я бы пожелал им оставаться самими собой. Не копировать чью-то стратегию, а пытаться создать свою, ни на что не похожую. Только так, на мой взгляд, можно добиться успеха. А еще я бы пожелал им соблюдать игровую этику. Пусть не боятся первых неудач — ведь без поражений нет побед.

[Автор выражает особую благодарность Евгению Сальникову aka [U309]Redskin за помощь при подборе материалов и фотографий.]



▲ "Вольный казак" Anavar со своей мамой.

UNREAL TOURNAMENT 2003

ДОРОГА В НЕРЕАЛЬНОСТЬ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

Громадная арена. На ней кипит ожесточенный бой, в котором участвует более полусотни вооруженных до зубов воинов. Повсюду слышатся звуки выстрелов, проносятся ракеты, кровь льется рекой. Ежесекундно кто-то из бойцов погибает, возрождается и снова рвется в битву. Кажется, она продлится до бесконечности. Но вот на горизонте появляется бронированная машина. Несколько пущенных ею ракет разносят на куски большую часть воюющих. Тем, кому посчастливилось выжить, стремительно убегают... Говорите — фантастика? У меня есть другая трактовка: это новый мод к UT2003, который мы с вами сегодня создадим.

ВНЕШНЯЯ СТОРОНА

Заглянем в директорию с игрой. В ней находится множество папок, из которых нам понадобятся **Maps**, **Music** и **System**.

Первая содержит игровые карты в виде **ut2**-файлов, которые можно просмотреть и отредактировать в редакторе карт — **UnrealEd** (поставляется с игрой). Вы можете видоизменить оригинальные арены для битв или использовать их как основу при создании собственных. О том, как перестраивать уровни, читайте подробно в статьях цикла «Нереальное редактирование».

В директории **Music** хранится игровая музыка в виде файлов формата **.ogg**. Если вы хотите послушать игровые композиции отдельно от игры, переведите их в формат **.mp3** или **.wav** с помощью программы **dBpowerAMP**, предварительно установив на нее кодек

dBpowerAMP Ogg Vorbis Codec (программу и кодек можно взять с нашего компакт-диска).

Чтобы перевести **ogg**-файл в формат **.mp3** или **.wav**, запустите из папки, куда был установлен **dBpowerAMP**, файл **MusicConverter.exe**, затем укажите путь к **ogg**-файлу. После этого на экране появится небольшое окошко с меню, где надо выбрать формат, в который хотите перевести выбранный **ogg**-файл. В следующем окне, которое отобразится на экране, вы сможете настроить качество, а также некоторые другие параметры создаваемого звукового файла. Когда все будет готово, жмите на кнопку **Convert**. Можете наслаждаться прослушиванием сконвертированного трека в любом музыкальном проигрывателе. Вы также можете добавлять в **UT2003** любимые композиции, заменяя ими оригинальное музыкальное сопровождение игры. Для этого достаточно перевести музыку, которую вы хотите добавить в игру, в формат **.ogg** при помощи того же **dBpowerAMP**. И не забудьте назвать новые



▲ Управлять машиной — одно удовольствие: и ездит быстро, и броня прочная, и оружие мощное.

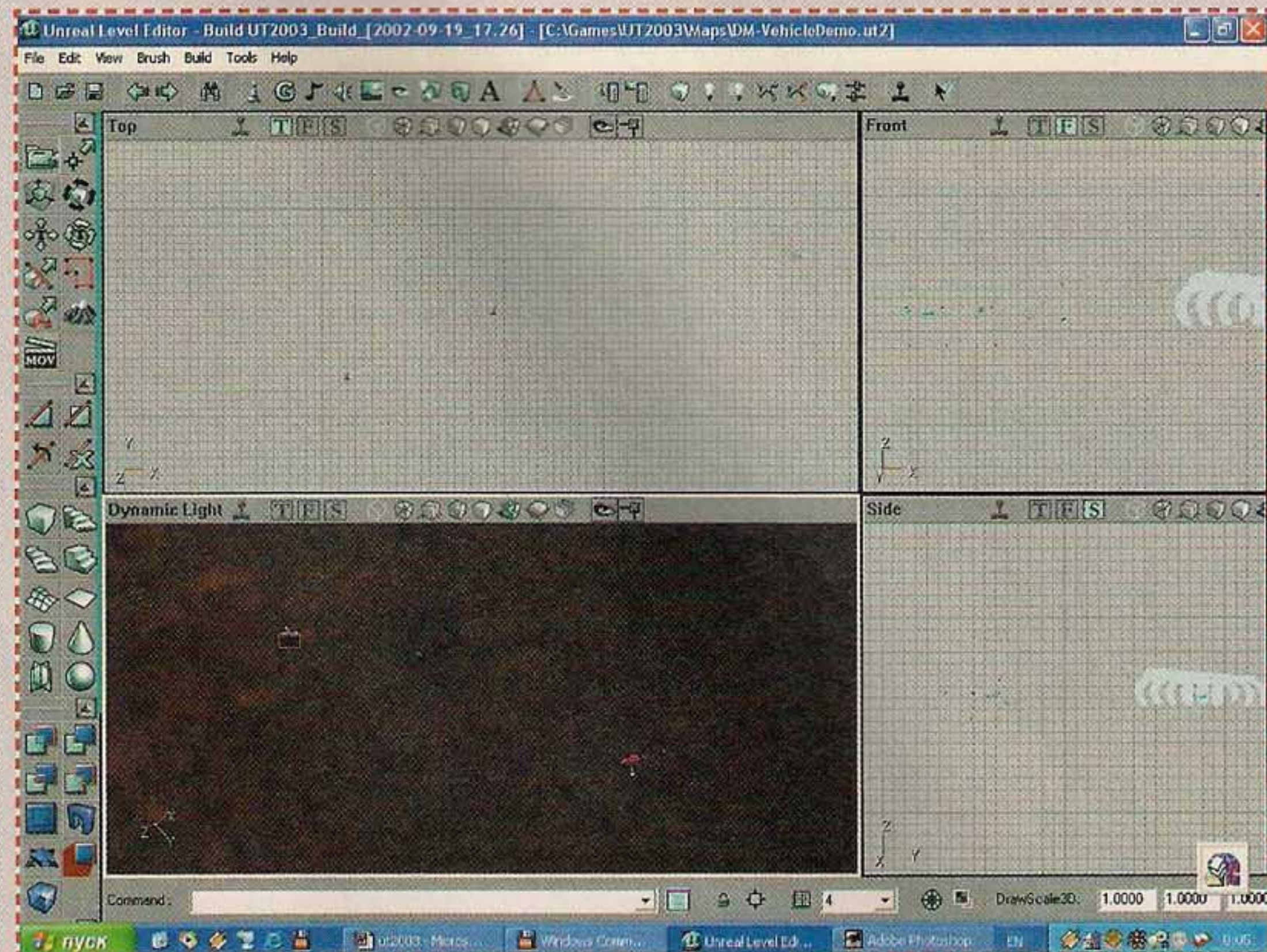
треки такими же именами, какими названы исходные игровые музыкальные композиции.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Одно из ключевых нововведений, которое разработчики собирались реализовать в **UT2003** и о котором неоднократно упоминалось в многочисленных превью по игре, — возможность управлять транспортными средствами. В итоге авторы отказались от этой идеи. Но... в игре есть машины! Их надо только найти.

Посмотреть и покататься на машине можно на секретной карте под названием **Amrak Pass**, которой соответствует файл **VehicleDemo.ut2** (находится он, как и все прочие игровые карты, в папке **Maps**). Чтобы поиграть на данном уровне, откройте любой файловый менеджер, выберите соответствующий карте файл и нажмите **Enter**. Если же вы хотите сразиться на секретном уровне с ботами или сыграть в мультиплеер, добавьте к имени файла **VehicleDemo.ut2** приставку **DM**. То есть название файла должно приобрести вид **DM-VehicleDemo.ut2**. Затем откройте в текстовом редакторе файл **User.ini** из директории **System** и найдите в нем разделы **XInterface.MapListDeathMatch** и **XInterface.MapListTeamDeathMatch**. Добавьте в каждый из них новую строку следующего содержания: **Maps=DM-VehicleDemo**. Скрытая карта появится в игровом меню.

Итак, чтобы покататься на транспорте, вы должны переключить висячий рычаг черного цвета — для этого вам достаточно просто подойти к нему поближе. После этого в нескольких шагах от переключателя появится машина, в которую вы можете залезть, подойдя к ней вплотную и нажав кнопку «использовать» (по умолчанию — клавиша **U**).



▲ Окно UnrealEd.

Эту функцию можно перевести на любую другую клавишу. Для этого нужно отредактировать файл **User.ini**. Последний подразделяется на блоки, названия которых заключены в квадратные скобки. Первый интересующий нас блок называется **Engine.Input** и содержит связанные с управлением настройки. Начальные строки блока вроде **Aliases[...]=(...)** не представляют для нас интереса. Важны располагающиеся ниже строчки вида: **X=Y**, где **X** — клавиша, на которую вы должны нажать, чтобы сработала команда, указанная на месте **Y**.

Подставляя вместо **X** названия тех или иных клавиш, вы можете переназначать функцию с одной клавиши на другую, тем самым перенастраивая управление на свой вкус. Чтобы привязать функцию "использования" к другой клавише, ищите строку **U=Use** и вместо "**U**" укажите название любой другой кнопки.

НА МАШИНЕ ПО УХАБАМ

Кататься на машинах можно не только на карте **Amrak Pass**, но и на любой другой. Для этого вы должны разместить на нужном уровне транспортное средство с помощью редактора карт. Но в стандартном наборе объектов авто отсутствуют. Чтобы получить доступ к машинам, запустите редактор, откройте в нем секретный уровень (напомню, что ему соответствует файл **VehicleDemo.ut2**) через **File/Open**. Кликните левой кнопкой мыши на триггер **Trigger0** или **Trigger1** (имеют вид висящих в воздухе рычагов черного цвета) и скопируйте его в буфер. Для этого выберите пункт меню **Edit/Copy** или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+C**.

Откройте в редакторе карту, на которую вы хотите добавить средство передвижения, и выделите левой кнопкой мыши участок карты, куда будет помещена машина. Сделайте повторный клик правой кнопкой. В появившемся меню выберите пункт **Edit/Paste/Here**, после чего триггер "встанет" на выбранную поверхность. Вы можете также заменить какой-либо объект на карте триггером.

Следующий шаг — перенос с карты **Amrak Pass** на нужный вам уровень объекта под названием **BulldogFactory0** (это и есть машина). Установите объект **BulldogFactory0**, после чего копированием вы можете расставить на карте еще несколько машин.

СИСТЕМНЫЕ НАСТРОЙКИ

Заглянем в каталог **System**. В нем вы увидите сразу несколько файлов с расширением **.ini**, каждый из которых содержит игровые настройки. Большинство из них можно отрегулировать через игровое меню, но есть и такие, доступ к которым можно получить только через **ini**-файлы.

Разберем наиболее интересные параметры.

Начнем с файла **UT2003.ini**, с раздела **Engine.GameInfo**. В этом блоке наиболее интересны следующие параметры.

GoreLevel — уровень насилия. Возможные значения: 0, 1, 2. Данный атрибут может быть изменен в игровом меню, но, меняя его значение таким способом, вы не можете придать ему значение "2" (при данном значении степень насилия максимальна, что проявляется в большей кровавости по сравнению со средним уровнем).

MaxPlayers — максимальное количество игроков. По умолчанию вы не можете выбрать больше 32-х игроков. Ограничение можно снять, редактируя значения данной характеристики в **ini**-файле. Можно устраивать настоящие мясорубки, в которых участвует до сотни анрилеров. Но помните, что это заметно отразится на скорости игры.

GameSpeed — скорость игры (влияет на скорость передвижения персонажей, быстроту стрельбы и многое другое). Отображается в процентах.

GameDifficulty — уровень сложности. Корректируя значение данного параметра через



▲ Параметры запуска модифицированной карты.

файл **UT2003.ini**, вы можете устанавливать для него дробные значения, создавая промежуточные уровни сложности.

Еще один весьма интересный параметр, недоступный для редактирования в игровом меню, скрывается в недрах файла **User.ini** — **EnemyTurnSpeed**. Данный показатель определяет изворотливость ваших компьютерных соперников и является критерием сложности игры.

Я ЕЩЕ ВЕ ВАСК

Все игровые тексты содержатся в файлах с расширением **.int**, которые можно редактировать в любом текстовом редакторе. Наиболее интересны следующие файлы:

Engine.int — содержит сообщения, связанные с движком игры.

GamePlay.int — тексты, относящиеся к различным режимам игры.

Startup.int — сообщения, отображаемые во время загрузки.

UnrealGame.int — сообщения, появляющиеся во время игры.

Window.int — названия кнопок и пунктов игрового меню.

XGame.int — тексты с речью персонажей.

XInterface.int — надписи из интерфейсов.

XMaps.int — описания карт.

XPickups.int — сообщения при подбории "призов".

XPlayers.int — биографии и характеристики игровых персонажей.

XWeapons.int — описание оружия.

Внося изменения в перечисленные файлы, можно подправить биографии героев, изменить описания игровых карт и оружия, поменять названия уровней, режимов игры и оружия.

Создавайте новые карты (или переделывайте оригинальные), основываясь на информации из статей цикла "Нереальное редактирование". Расставьте на новых картах машины. Добавьте в игру секретную арену (**Amrak Pass**), пропишите новую музыку, измените исходные игровые тексты... Можно, например, создать необычную модификацию: игру на больших скоростях с высоким уровнем насилия, возможностью участи до сотни человек по сетке с гонками на авто. А можно и просто создать чисто гоночную модификацию. ■



▲ Теперь в боях могут принимать участие до сотни игроков.

САМ СЕБЕ ГЕНЕРАЛ - 2

РЕДАКТОР КАРТ K COMMAND & CONQUER: GENERALS

DASH DASH@IGROMANIA.RU

В прошлой статье цикла мы с вами научились делать несложные мультиплеерные карты. Сегодня же поговорим о картах для однопользовательского режима. Основное их отличие от мультиплеерных состоит в том, что при их создании невозможно обойтись без скриптов, с помощью которых можно размещать на уровне самые различные триггеры или сюжетные вставки на движке игры. Например, проиграть сценку приезда поезда с подкреплением, когда ваши войска прорвутся в тыл врага.

Единственное, что не позволяют скрипты — создавать собственную кампанию и управлять "водными" объектами на уровне (разрушение и постройка плотин, наводнения).

МИР ПОД КИСТЬЮ

Заготовка уровня делается так же, как и для мультиплеерной карты. Можете взять уже созданную по материалу прошлого номера карту и использовать ее в качестве основы.

Если вас не устраивает стандартный набор текстур, можете активировать в наборах графики объект **GermanPub01**, в котором хранятся текстуры в стиле ландшафтов Западной Европы.

При помощи пиктограммы **Add Scorchmarks** можно раскрасить места "былых боев" разнообразными следами взрывов и пожаров. Можно добавить на уровень уничтоженные военные объекты (**Object Selection Opts\Civilian\Debris**).



Вряд ли вы захотите помещать в одиночную миссию компьютерного оппонента с неразвитой базой. Логичнее заранее отстроить врагу хорошо оснащенную цитадель, тщательно выбрав для нее место, расставив заборчики и стены, проведя коммуникации. Такую базу брать приступом куда интересней.

Заборы и стены можно поставить (в самой игре их построить невозможно), зайдя в папку **Fence** и перетаскив мышкой соответствующие объекты из списка на карту.

При изготовлении карты может возникнуть проблема. Предположим, вы построили базу в горах. Ни один враг не подберется. Если только на вертолетах. Но вы ведь не собираетесь вести одни лишь воздушные баталии. Нужно сделать пологий спуск с гор на равнину — такой, чтобы по нему могла свободно проехать ваша техника. Для этого существует пиктограмма **Ramp**. Вы создаете площадку спуска (вытягиваете сетку), задаете угол наклона поверхности (**Ramp Width**) и жмете кнопку **Place Ramp**.

Как быть, если вы хотите поставить игрока

ГДЕ ВЗЯТЬ:

ВОЗМОЖНОСТИ:

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

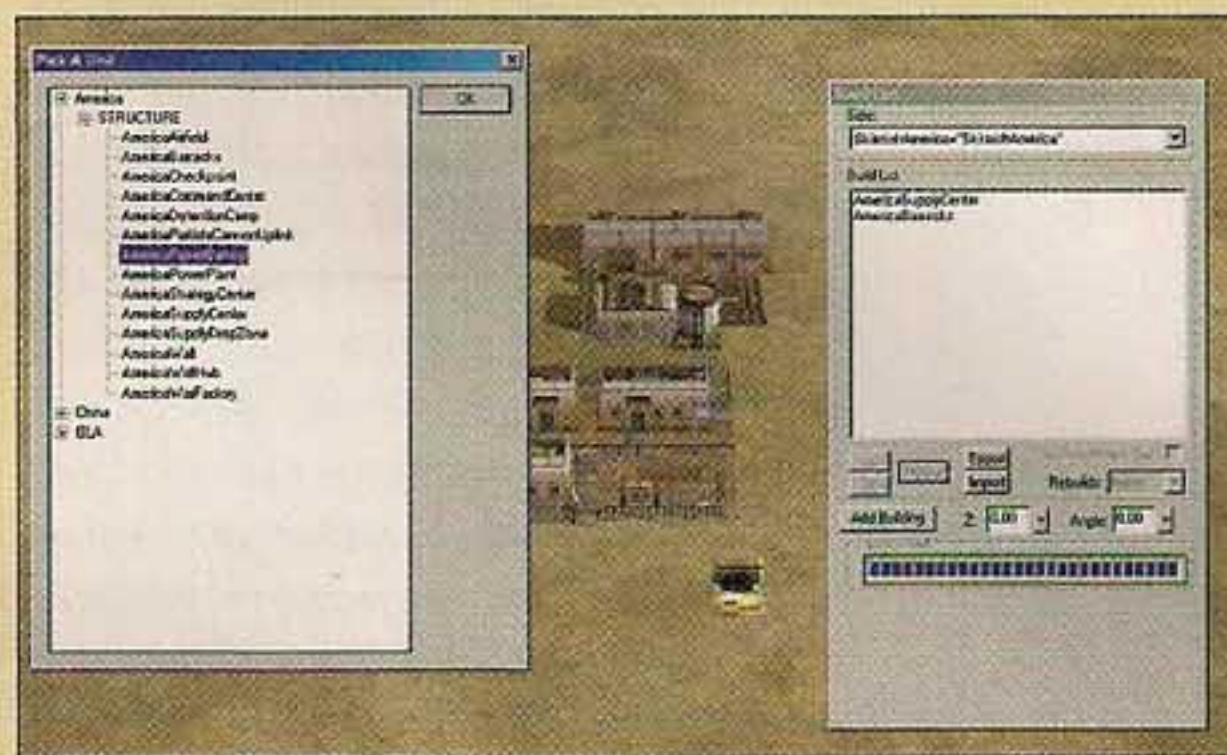
ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Устанавливается вместе с игрой

90% игровых

Чуть выше средней

Отсутствует



и компьютер в равные условия, дать им возможность развиваться "с нуля"? Для этого в редакторе есть меню **Build List Tool** — список зданий для постройки. Сами здания заносятся в список простым перетаскиванием мышкой из меню **Add Building**. В меню **Side** вы определяете сторону, которой в игре будут доступны сооружения из списка.

Здания будут строиться в том порядке, в каком вы занесли их в **Build List Tool**. Поэтому не стоит ставить электростанции раньше барраков. Ведь в этом случае карта получится несбалансированной. Компьютер можно будет уничтожить быстрой атакой — рашем — сразу после начала миссии.

В меню **Rebuilds** с помощью бегунка вы сможете определить, сколько раз можно перестроить каждое здание (именно отстроить заново, а не отремонтировать), если его разрушит противник. Для всех строений, кроме основного здания базы, лучше выставить этот параметр на максимум.

ОТРЯДЫ РВУТСЯ В БОЙ

Team — это отряд юнитов, способный при помощи скриптов выполнять различные действия. И группа автоматчиков, патрулирующая окрестности, и танковая армада, до поры до времени стоявшая в резерве, а потом неожиданно выезжающая на поле битвы на помощь противнику, — все это отряды. Без отрядов практически невозможно сделать увлекательную однопользовательскую миссию.

Активируются отряды в меню **Edit/Edit Teams**, через опцию **Add New Team**. Когда отряд активирован, его еще

нельзя поместить на карту. Сначала нужно его настроить. Основные характеристики определяются на первой закладке меню **Edit Teams**. Поскольку по контексту далеко не всегда можно догадаться, за что какая настройка отвечает, рассмотрим их подробно.

Name — название отряда.

Owned — опция, которая определяет владельца отряда.

Priority — приоритет вызова отрядов на карту. Чем выше приоритет, тем раньше будет активирована данная группа войск.

Maximum Quantity — максимальное количество отрядов одного типа, которые одновременно могут присутствовать на карте. Компьютер будет самостоятельно привлекать пополнение, заменяющее погибших бойцов.

Home Position — данная настройка позволяет "привязать" активированный отряд к заранее созданному при помощи скриптов взвпойнту. Достаточно выбрать имя взвпойнта из списка.

Condition — определяет условия создания отряда. Например, группа может быть высажена авиацией при атаке противником внешнего периметра вашей базы. Условия должны быть заранее прописаны в скриптах, после чего выбор условий появится в меню создания команд.

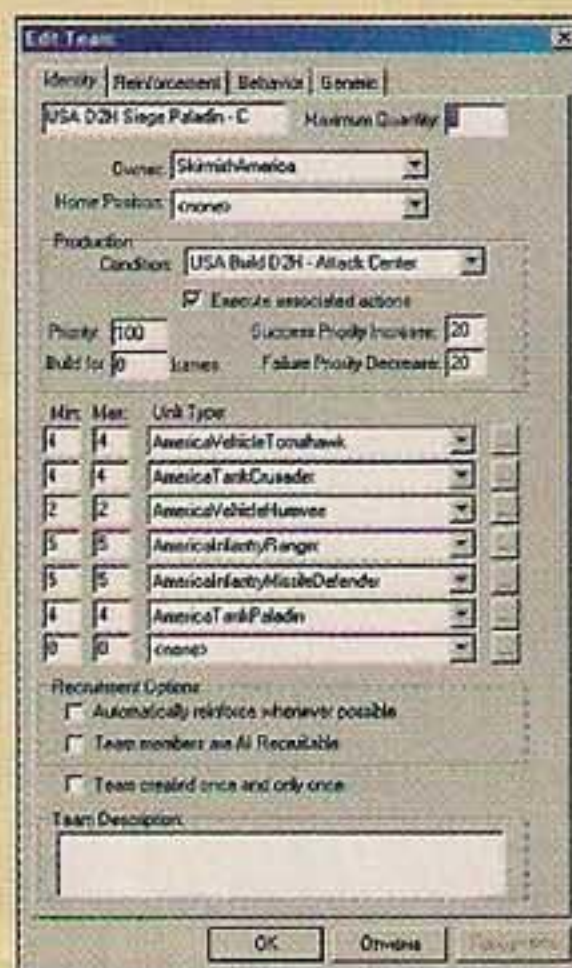
Execute associated actions — галочка в этом квадратике означает, что новые команды будут создаваться в соответствии с указанным условием. Если галочку не поставить, то команда будет одноразовой и повторно создаваться не будет.

В закладке **Reinforcement** можно определить, как отряды подкрепления доставляются на поле боя и как они ведут себя в различных ситуациях.

Behavior — поведение бойцов в тех или иных условиях. Условия определяются выбором из списка заранее созданных скриптов.

On Create — действия группы сразу после формирования. Например, отряд пехотинцев отправляется патрулировать периметр. Значения команд почти всегда понятны из контекста.

On Enemy Sighted — что будет делать группа при встрече с противником.



On All Clear — что делать группе, когда все обнаруженные враги уничтожены. Можно, например, сразу убрать подкрепление с карты.

On Destroyed — какое действие нужно выполнить, когда уничтожена часть отряда (задается в процентах с помощью бегунка в нижней части экрана) или весь отряд. Можно, например, сделать так, чтобы тут же было вызвано подкрепление, или чтобы самолеты провели ковровую бомбардировку территории, где на ваши войска было совершено нападение.

On Unit Destroyed — в этой закладке можно задать условия на случай, если уничтожен один из членов группы. Например, если до атаки действовало условие патрулирования, то при уничтожении одного юнита группа может открыть ответный огонь.

Transports Return to Base After Unloading — если пометить данный пункт галочкой, то все транспортеры будут возвращаться на базу после высадки десанта. Если не ставить галочку, то техника будет оставаться у места высадки, и противник легко сможет ее уничтожить.

Team Avoids Threat — галочка в этом квадрате означает, что отряд сделает попытку обойти любого встретившегося на пути врага с флангов, а не атаковать его, что называется, в лоб.

Initial Team Behavior — начальное поведение отряда (агрессивное или пассивное).

Attack — если активировать этот пункт, то на высоких уровнях сложности весь отряд будет атаковать одну выбранную цель.

На закладке **Generic** можно выбрать еще один или несколько скриптов, определяющих действие отряда.

Если вам не хочется писать скрипты на каждый случай самостоятельно, можете импортировать уже готовые из **SkirmishScripts.scb** (Data\Scripts). Это универсальный набор скриптов чуть ли не на все случаи жизни. Все команды нужно импортировать в папки скриптов для **skirmish**-миссий (пункт надо пометить галочкой до начала импорта), иначе скрипты будут лежать только в папках общих команд.

ПУТИ ЮНИТА НЕИСПОВЕДИМЫ

Встроенных скриптов в редакторе достаточно, но в ряде случаев их не хватает. Желательно научиться писать свои собственные скрипты. Для этого — заходите в меню **Edit\Scripts**.

Тело скрипта состоит из нескольких частей: это свойства скрипта, условия его выполнения и действия, которые совершаются, если условие верно/не верно. В свойства скрипта входят: вид скрипта, выполняемость скрипта при различных уровнях сложности (**Active In**), частота выполнения скрипта (**Evaluate Script**).

Скрипты могут быть нескольких видов: **Subroutine** (для проверки различных условий и, как правило, запускающие другие скрипты), **Active** (скрипты, начинающие работать с запуском миссии; могут быть включены или отключены другими скриптами) и **Deactivate Upon Success** (отключающиеся после выполнения скрипты). Скрипт может одновременно принадлежать к нескольким видам. Так, скрипт,

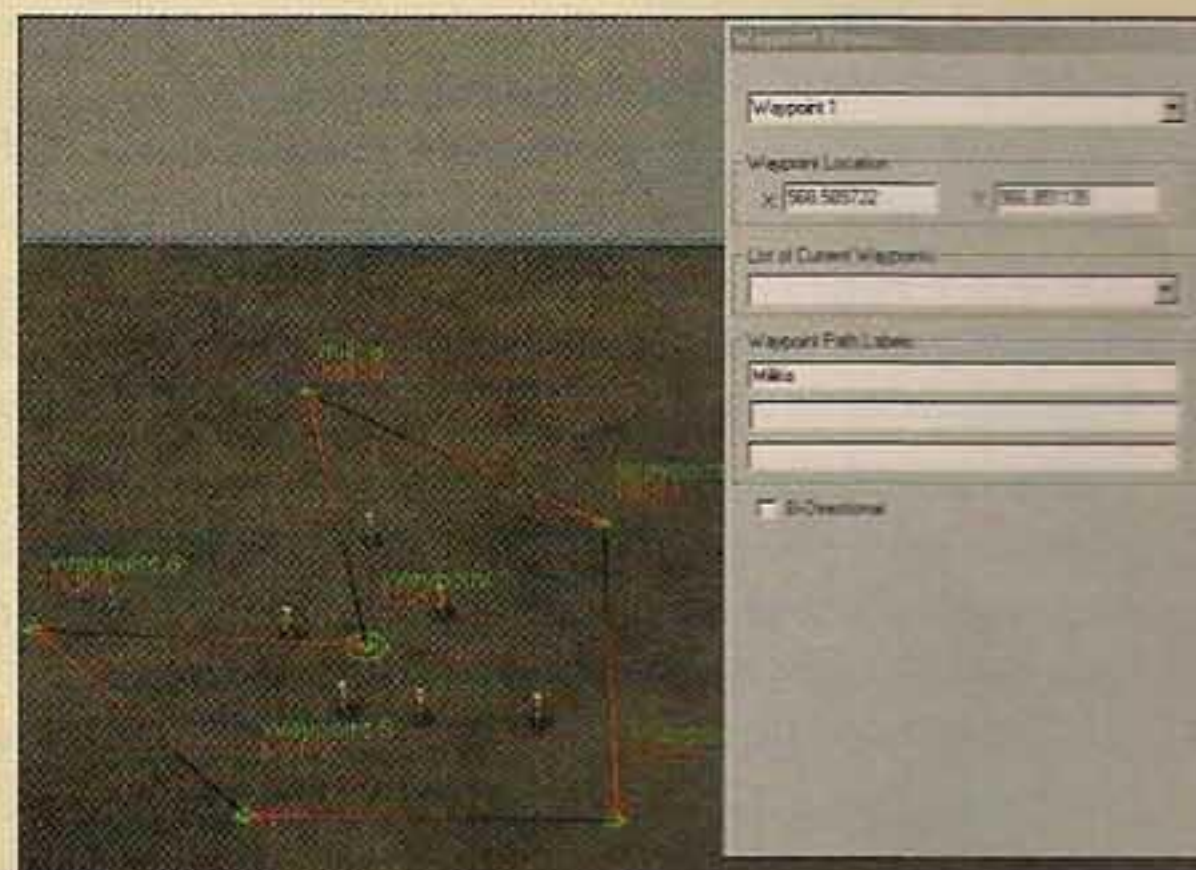
активирующий апгрейд, будет принадлежать к активным и отключающимся после выполнения скриптам.

В самом простом случае скрипт состоит из условия (**Script Conditions**) и действий, которые будут происходить при выполнении или невыполнении этого условия — **Actions if True** и **Actions if False**.



Размещение скриптов на карте лучше начинать не со скриптов обороны базы, а со скриптов

ролика или брифинга. У некоторых скриптов есть специальные пометки, определяющие их группу. Например, скрипты группы **Camera** управляют камерой, **Multimedia** — отвечают за создание визуальных и звуковых эффектов, **Scripting** — задают условия, в зависимости от которых будут запускаться ролики во время игры.



При определении переменных обычно приходится выбирать одно из нескольких предлагаемых значений — в поле **Player**, если переменная нечисловая, или в поле **Money**, если значение переменной определяется числом. В некоторых случаях переменную можно привязать к имеющемуся на карте объекту.

СКРИПТОВЫЕ ПЕРЕМЕННЫЕ

При создании скриптов не обойтись без использования переменных. Давайте разберемся, как их правильно задать.

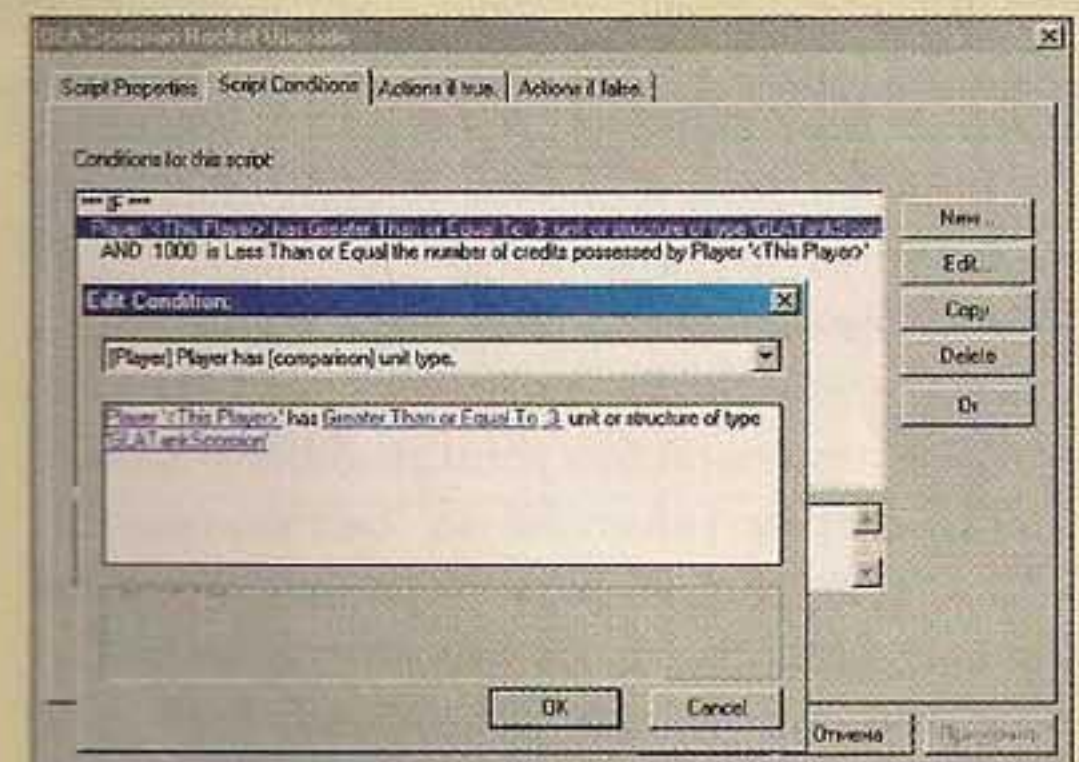
Переменная **Flags** используется для проверки условий типа "истинно/ложно". Для создания переменной нужно написать скрипт вида **[Scripting]Set Flag to Value**. Проверка значения на истинность/ложность происходит через активацию скрипта **[Scripting]Flag Compared to a Value**.

Переменной **Counters** задаются различные числовые параметры. Например, счетчик уничтоженных юнитов или зданий определенного типа. Для создания новой переменной применяется скрипт **[Scripting]Counter — Set to a Value**. В условиях, как правило, используется скрипт **[Scripting]Counter Compared to a Value**. Изменить значения переменных можно скриптами типа **[Scripting] Counter — Increment** и **[Scripting] Counter — Decrement** (соответственно — увеличение и уменьшение числового значения переменной).

Переменная **Timers** отвечает за счетчики, которые бывают двух типов: по времени

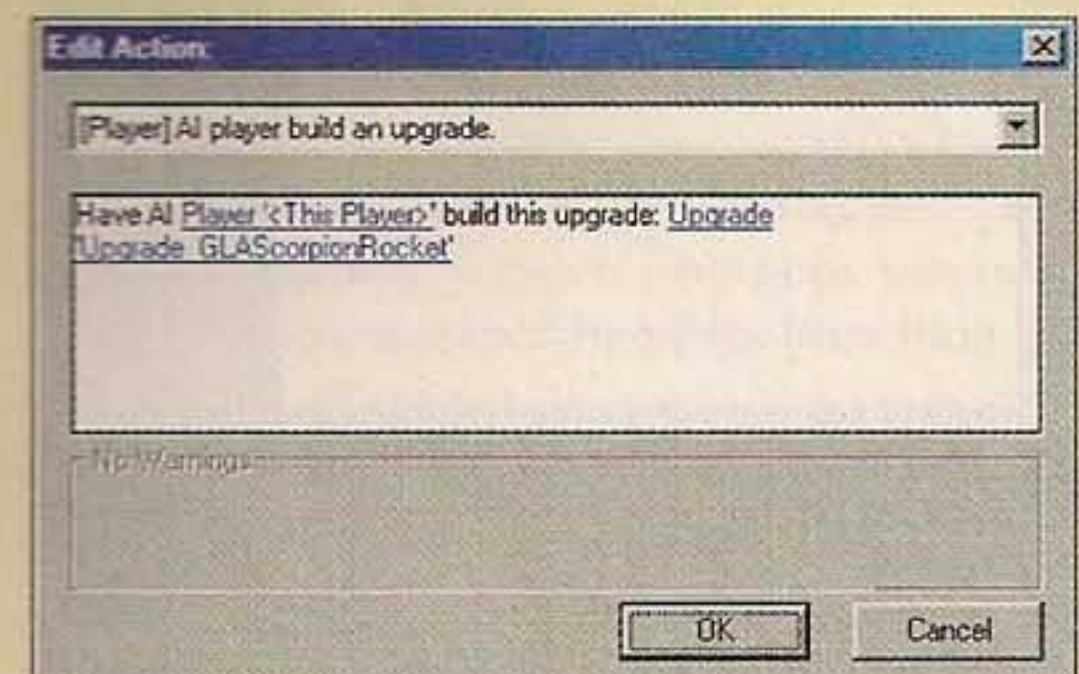
(**Second**) или по кадрам (**Frame**). В одной секунде — 30 кадров, но на медленных машинах значение кадров может быть меньше, поэтому лучше определять значения через секундные счетчики, которые задаются при помощи скрипта **[Scripting] Seconds Countdown Timer Set**.

СОЗДАНИЕ СКРИПТА



Теперь, когда теория скриптописания и определения переменных изучена, давайте разберем алгоритм несложного скрипта, разрешающего апгрейд ракет для танка "Скорпион".

Возможно, на миссии игрок не построит ни одного "Скорпиона", поэтому, чтобы зазря не проводить апгрейд, сначала скрипт должен проверить, есть ли у игрока танки (например, апгрейд становится возможен при наличии у игрока трех танков). Допустим, танков больше трех. Теперь скрипт должен проверить, хватит ли на апгрейд денег. И только когда оба условия верны — скрипт совершит модернизацию (скрипт изображен на скрине).



▲ Апгрейд танка "Скорпион".

"Скорпионы" игрока стали сильнее.

Мы только что написали так называемый базовый скрипт. Помимо основного условия срабатывания скрипта, можно задать несколько дополнительных, поменять минимальное количество танков и денег, необходимых для апгрейда "Скорпионов", отдать приказ на атаку определенного типа вражеских юнитов сразу же после проведения апгрейда. Чтобы модифицировать скрипт, достаточно просто выбрать из списка другое условие или сразу несколько условий.

Все письма с вопросами присылайте на ящик **dash@igromania.ru**. Если наберется большое количество интересных вопросов, мы опубликуем FAQ (ответы на часто задаваемые вопросы).

БУДНИ ВИВИСЕКТОРА

ОСНОВЫ КАРТОСТРОИТЕЛЬНОГО МАСТЕРСТВА В РЕДАКТОРЕ

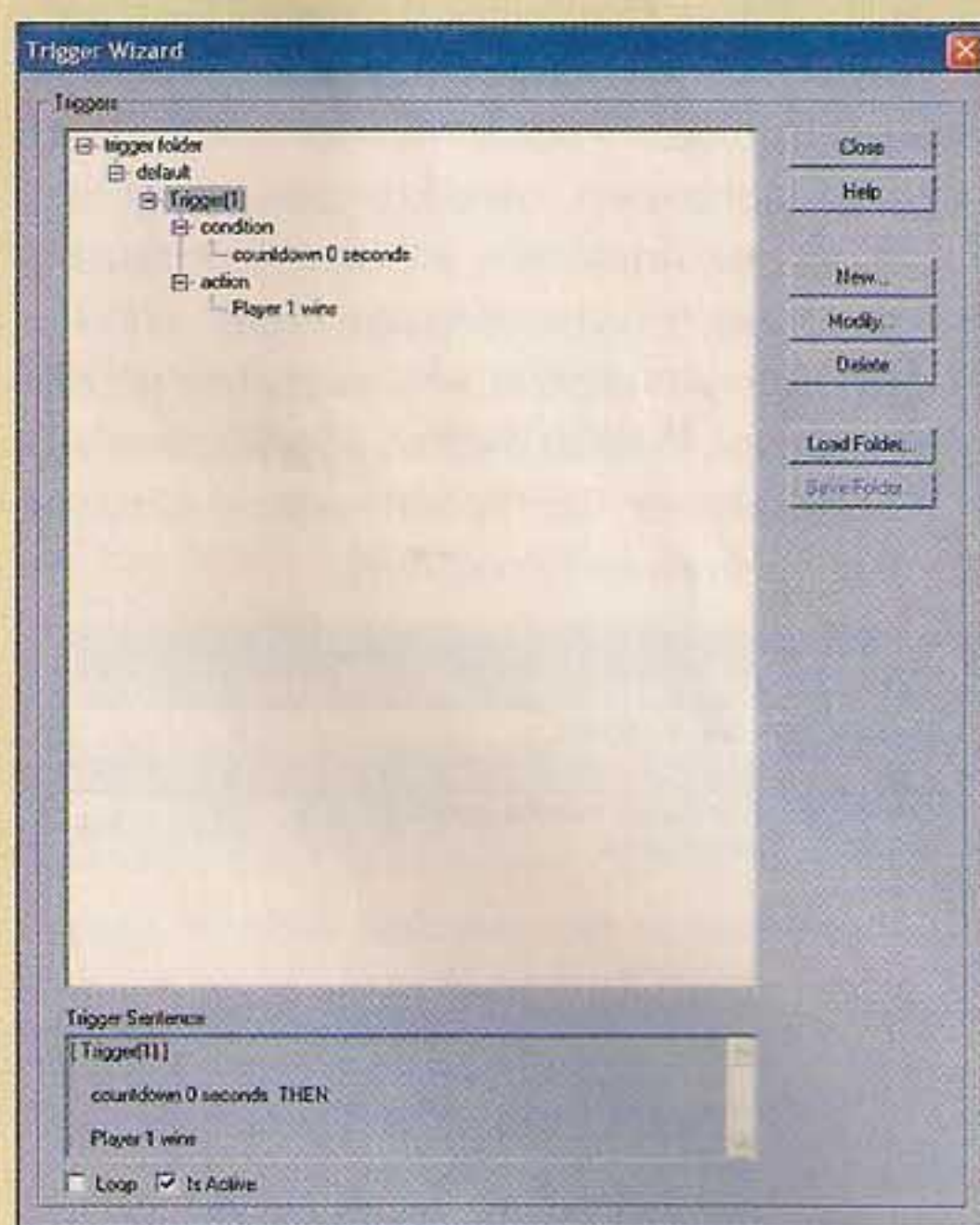
АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

IMPOSSIBLE CREATURES

В прошлом номере мы с вами научились создавать мультиплеерные карты для Impossible Creatures. Но будь ваша карта даже шедевром дизайна, она вряд ли окажется интересной без грамотно расставленных триггеров. Геймплей на "безтриггерной" карте всегда одинаков — создаем зверюг потопить да помощнее и уничтожаем лабораторию противника. С помощью триггеров же можно сделать по-настоящему оригинальный уровень.

ТРИГГЕРЫ

Редактирование триггеров происходит в окне **Trigger Wizard**, которое открывается через меню **Info\Triggers**.



Большую часть окна занимает поле **Triggers** — здесь находится структурированный список триггеров. Структура списка следующая. Пункт **trigger folder** — корневой каталог списка. В нем находятся отдельные папки триггеров (по умолчанию есть лишь папка **default**; если вы хотите создать новую папку, выделите корневой каталог и нажмите кнопку **New** в правой части окна). В папках размещаются сами триггеры.

Создать новый триггер можно, выделив одну из дополнительных папок и нажав кнопку **New**. В появившемся после этого окне (**Player Select**) укажите, для кого из игроков предназначен данный триггер, и нажмите кнопку **Next**. В следующем окне (**Conditions**) необходимо указать условия, при которых триггер сработает. Таким условием (или несколькими условиями сразу) может быть почти любое событие или явление в игре. Чтобы задать новое условие триггера, нажмите

РЕДАКТОР:**Sigma Mission Editor****ГДЕ ВЗЯТЬ:****Устанавливается вместе с игрой****ВОЗМОЖНОСТИ:****95% игровых****СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:****Средняя****ДОКУМЕНТАЦИЯ:****Устанавливается вместе с игрой**

кнопку **New** в том же окне. Затем в очередном появившемся окне необходимо выбрать тип условия и настроить его.

Установив все необходимые для срабатывания триггера условия, снова нажмите кнопку **Next**. Появится еще одно окно (**Actions**), в котором необходимо задать выполняемые триггером действия. Действия задаются точно так же, как и условия. Нажав затем кнопку **Finish**, вы завершите создание триггера.

В нижней части основного окна находятся два параметра — **Loop**, позволяющий зациклить триггер, и **Is Active** (по умолчанию включен), отключив который, вы можете заблокировать выполнение какого-либо триггера.

С теоретической частью мы разобрались, теперь давайте рассмотрим некоторые условия и действия подробнее.

ПРИЧИНА И СЛЕДСТВИЕ

Ниже следует список условий, с помощью которых можно запускать триггеры, и действий, производимых этими триггерами. К сожалению, в редакторе не даны пояснения ни к условиям, ни к действиям, которые определяются условиями. К тому же разработчики не потрудились хоть как-то систематизировать их списки — подчас найти подходящий вариант в представленном многообразии довольно сложно. Поэтому мы приводим список наиболее важных условий и действий с комментариями.

УСЛОВИЯ

Always — простейшее условие, определяющее, что триггер выполняется при любых обстоятельствах.

Army Size — триггер выполняется в зависимости от размера армии игрока. Щелкнув по строке **Compared** в настройках триггера, можно выбрать тип сравнения численности армии (меньше, больше), а в строке **Quantity** указать число, с которым сравнивается армия игрока. Можно сделать так, чтобы триггер срабатывал, например, только на малочисленные группы противника.

Countdown — отсчет времени в секундах, по завершении которого запускается триггер.

Countdown(random) — момент старта

триггера определяется случайным образом в заданном временном промежутке.

EntityDistance — триггер стартует на определенном расстоянии от выбранного объекта на карте до указанной позиции (позиции можно указывать с помощью объекта **Point** в списке объектов в разделе **Location**). Объект задается параметром **entity** (необходимо выбрать объект из списка), а расстояние и тип сравнения — в уже знакомых **compared** и **quantity**.

EntityHealth — выполнение триггера в зависимости от состояния здоровья указанного объекта.

EntityNotAlive — триггер стартует в случае, если указанный объект был уничтожен.

HowMuchElectricity — триггер стартует в зависимости от накопленного игроком электричества.

HowMuchScrap — триггер стартует в зависимости от накопленного угля.

Keypress — триггер включается нажатием определенной клавиши на клавиатуре.

LabDead — триггер включается, когда лаборатория игрока уничтожена.

Player has research — триггер включается, если игрок закончил исследование указанной технологии.

Player is researching — триггер включается, если игрок начал исследовать указанную технологию.

ДЕЙСТВИЯ

Block research — блокирует возможность исследования какой-либо технологии у указанного игрока.

Countdown action — начинает отсчет таймера.

DeleteEntity — безвозвратно удаляет с карты указанный объект.

Enable radar pulse — включает/выключает возможность использования радара в игре.

Get entity group (all) — позволяет передать контроль над указанной группой одному из игроков. Существуют также "специализированные" варианты этого действия, например для зданий или рабочих. Группу объектов можно создать, выделив желаемые объекты на карте и нажав комбинацию **Ctrl+G**.

GivePlayerElectricity — дает игроку указанное количество электричества.

GivePlayerScrap — дает игроку указанное количество угля.

GiveResearch — указанная технология становится исследованной.

IncGroupHealth — добавляет указанной группе объектов некоторое количество здоровья.

IncFullGroupHealth — полностью лечит указанную группу.

DecGroupHealth — наносит повреждения указанной группе.

Lose — указанный игрок проигрывает игру.

Order group to do command — дает какую-либо команду (например, атаковать указанный объект) выбранной группе.

Order group to location — приказывает группе двигаться к указанной позиции.

TriggerState — позволяет сделать указанный триггер доступным к исполнению, если у него выключен параметр **Is Active**, или наоборот — заблокировать его.

Show Message — отображает на экране в игре текстовое сообщение.

Win — указанный игрок выигрывает игру.

ПРАКТИКА

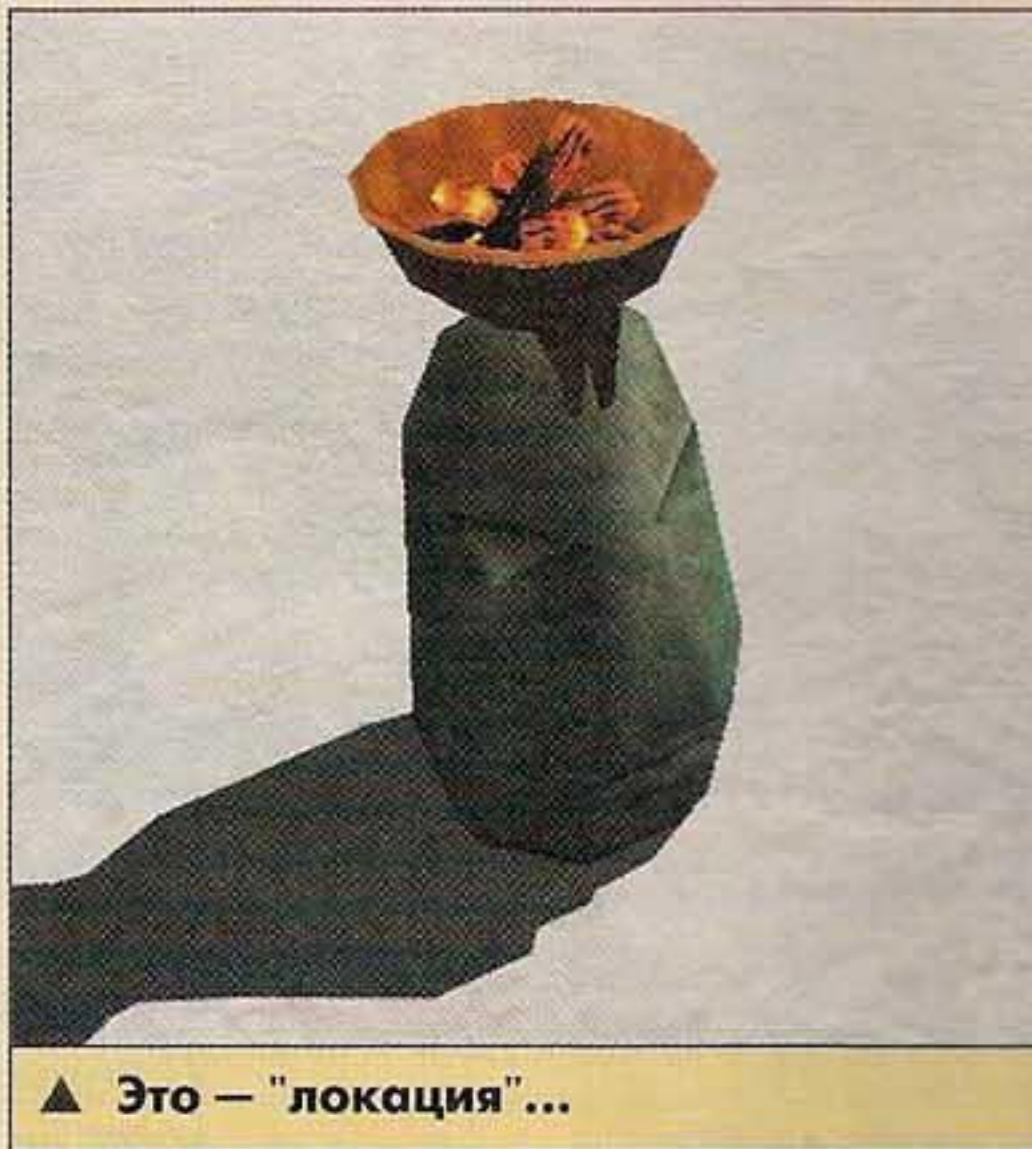
Давайте рассмотрим создание триггеров на практике. Создайте небольшую карту "на две персоны". Сперва добавим на карту пару локаций, которые дают занявшему их игроку различные бонусы. Пусть одна из них добавляет игроку ресурсы, а вторая — уменьшает здоровье лаборатории оппонента.

Сначала необходимо создать несколько объектов. Добавьте на карту две декоративные постройки, не принадлежащие никому из игроков — именно они и будут "локациями". Затем добавьте персонажей — например, главного героя в двух экземплярах — по одному для каждого игрока. Персонажи будут служить "агентами", контролирующими локации. Запишите ID-номера созданных объектов (можно найти в окне **Selection Info**) — они понадобятся при создании триггеров.

Откройте окно **Trigger Wizard** и создайте новую папку для триггера. При создании самого триггера укажите в окне **Select Player**, что триггер относится к первому игроку.

В окне **Conditions** необходимо указать два условия. Первое из них — **EntityDistance** — будет отвечать непосредственно за запуск триггера. Строка настроек условия должна иметь примерно такой вид: **[персонаж игрока] is [less than or equal] [5] meters away from [локация]** — это означает, что триггер сработает, если персонаж находится на расстоянии не больше пяти метров от объекта-локации. При указании персонажа и локации вам предложат выбрать желаемый объект из списка всех объектов, находящихся на карте. Проще всего в этом списке найти объект по его ID-номеру — здесь и пригодятся записанные заранее номера.

Второе условие триггера будет "ограничителем", останавливающим триггер, если количество угля у игрока превышает какой-то предел. Это условие **HowMuchScrap**.



▲ Это — "локация"...

Строка настроек этого условия должна выглядеть следующим образом: **if [Player 1] has [less than or equal] [500] scrap**. То есть триггер будет выполняться только тогда, когда у игрока не больше 500 единиц угля — чтобы бонус не становился читом.

Установив причины, переходим к следствию — действию триггера. Действие необходимо лишь одно — **GivePlayerScrap**. Строка настроек действия должна быть такой: **give [Player 1] [1] scrap** — действие будет добавлять игроку единицу угля за раз. Завершив создание триггера, выделите его в основном окне и включите параметр **Loop**, иначе триггер будет одноразовым. Можете создать такой же триггер, добавляющий электричество. Эти триггеры необходимо продублировать для второго игрока, иначе воспользоваться локацией сможет только первый игрок.

Теперь рассмотрим триггер, повреждающий лабораторию противника. В качестве условия можно использовать тот же **EntityDistance**. Действием же будет **DecGroupHealth**. Особенность этого действия в том, что оно повреждает не какой-то конкретный объект, а группу объектов (пусть даже группа содержит всего один объект). Чтобы создать для лаборатории игрока группу, выделите ее на карте и нажмите комбинацию **Ctrl+G**. Затем откройте меню **Layer\Group List**. Здесь можно задать имя новой группе, чтобы потом не путаться в их номерах при настройке действия. Строка настроек действия должна выглядеть так: **decrement health of [группа] by [1]**. Этот триггер также необходимо зациклить с помощью параметра **Loop**, и его также необходимо создать для всех игроков отдельно.

Можно добавить к триггеру действие, сообщаящее игроку, что оппонент начал подтачивать его лабораторию, чтобы "потерпевший" мог принять соответствующие меры. Иначе и собственное поражение проморгать можно. Необходимое нам действие — **Show Message**. В строке настроек щелкните по пункту **Message** и просто впишите текст сообщения.

Кроме разных бонусов, с помощью триггеров можно задать альтернативные условия победы на карте. Это может быть потеря оппонентом какого-либо персонажа, накоп-



▲ ...а это — "агент". Парню явно холодно.

ление игроком некоторого количества ресурсов, доставка какого-либо юнита на указанную позицию — вариантов очень много. Можно сделать и так, что для победы нужно будет последовательно выполнить сразу несколько условий, причем в определенном порядке.

В качестве условия победы можно указать захват в плен вражеского "агента" (того, что контролирует бонусные локации) и последующую доставку его на базу — так сказать, для проведения дознания. Данная цепочка состоит из двух триггеров, и начинать ее создание удобнее с последнего звена. Условие выполнения этого звена — **EntityDistance** с настройками: **[агент оппонента] is [less than or equal] [5] meters away from [лаборатория игрока]**. Действие — **Win**. Закончив создание этого триггера, заблокируйте его, отключив параметр **Is Active**.

Создадим триггер, определяющий способ пленения агента. Пусть агент попадает в плен, когда его здоровье уменьшается до 50 единиц. Тогда условием триггера можно сделать **EntityHealth**. Строка настроек условия — **if [агент оппонента] health is [less than or equal] [50]**. Передать агента под контроль игрока можно с помощью действия **Get entity group (all)** (не забудьте создать отдельную группу для каждого агента). Настройки действия — **set [группа] to all entities owned by [player]**. Осталось добавить действие **TriggerState**, чтобы связать триггеры между собой. В пункте **trigger** в строке настроек необходимо указать созданный нами чуть выше триггер, а в пункте **state** включить параметр **On/Off**.

Несмотря на то, что вы создали новое условие победы на карте, старое условие — уничтожение лаборатории противника — тоже будет в силе. Но это легко обойти — достаточно сделать данное условие невыполнимым.

На этом мы завершаем обзор триггеров. Теперь ваших знаний достаточно, чтобы сделать интересную карту с нестандартными заданиями и условиями победы. Ну а лучшие из ваших карт имеют все шансы попасть на наш компакт, если, конечно, вы не забудете выслать их по адресу gamezone@igromania.ru. ■

УРОКИ МАСТЕРСТВА НЕРЕАЛЬНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 2003

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

В прошлой статье цикла мы с вами научились расставлять взй-пойнты для ботов. Теперь компьютерные болванчики без проблем перемещаются по уровню. Сегодня мы увеличим пространство для виртуальных баталий — построим уровень для массовых сражений и украсим его.

СТАТИЧЕСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Из всех продвинутых возможностей редактора в первую очередь стоит рассмотреть создание движущихся объектов, так как без них не обходится практически ни один уровень. Лифты, двери, различные движущиеся декорации — что-то из этого есть на любом уровне UT2003.

Движущийся объект — это особый тип статических моделей. Чтобы добавить его на уровень, выделите какую-либо модель в браузере моделей, а затем на панели инструментов в левой части окна редактора нажмите кнопку **Add Mover Brush**.

Если вы хотите разместить на уровне обычный лифт, переместите созданную модель туда, где должна быть начальная позиция лифта. Затем щелкните правой кнопкой мыши и выберите пункт меню **Mover\Key 1**. Так вы зададите для модели ключевую точку маршрута. Затем переместите модель туда, где должен находиться пункт назначения платформы. Откройте окно свойств лифта, щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав верхний пункт меню. В разделе **Mover** измените параметр **KeyNum** на 0. Это нужно, чтобы вернуть лифт в исходную позицию, сохранив при этом неизменной точку назначения.

Откомпилировав уровень, вы можете убедиться в работоспособности лифта. Но

РЕДАКТОР:

Unreal Editor

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

100% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Выше средней

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

На третьем диске с игрой

вы также заметите, что лифт при движении не издает ни звука, да и движется несколько заторможенно.

Вернитесь в редактор и снова откройте окно свойств. Затем откройте раздел **MoverSounds**. Здесь нас интересуют параметры **OpeningSound** и **ClosingSound**, определяющие соответственно, какие звуки будут проигрываться при начале движения лифта вверх и его возвращении в исходную позицию. Чтобы выбрать какой-либо звук, откройте браузер звуков (меню **View\Show Sound Browser**). Найдите и выделите подходящий звук, а затем в окне свойств объекта выберите один из нескольких звуковых параметров (можно добавить эхо и еще ряд эффектов) и нажмите кнопку **Use**.

Чтобы изменить скорость движения лифта, используйте параметры **MoveTime** и **StayOpenTime** из раздела **Mover**. Первый указывает время в секундах, за которое лифт пройдет назначенный маршрут, а второй — задержку перед началом обратного хода лифта.

Дверь создается аналогичным образом. Единственное отличие состоит в способе активации двери. По умолчанию движущийся объект активируется при его соприкосновении с игроком. Если для активации лифта достаточно встать на платформу, то открыть дверь можно, только ударившись в нее. Это

сильно затруднит перемещение по уровню, поэтому нужно создать триггер, открывающий дверь.

Для этого добавьте на уровень объект **Trigger** (в браузере объектов спрятан под классом **Triggers**) и расположите его перед дверью. Откройте окно свойств, перейдите в раздел **Events** и впишите в параметр **Event** какое-нибудь слово (например, "Sezam"). Так вы зададите метку событию (**Event**), происходящему при приближении игрока к триггеру.



Перейдите в окно свойств двери. Снова откройте раздел **Events** и впишите в параметр **Tag** имя, которое вы задали событию (тот самый "Sezam"). Потом откройте раздел **Object** и в параметре **InitialState** выберите значение **TriggerOpenTimed**. Если дверь состоит из нескольких створок, вышеописанные действия необходимо проделать с каждой из них.

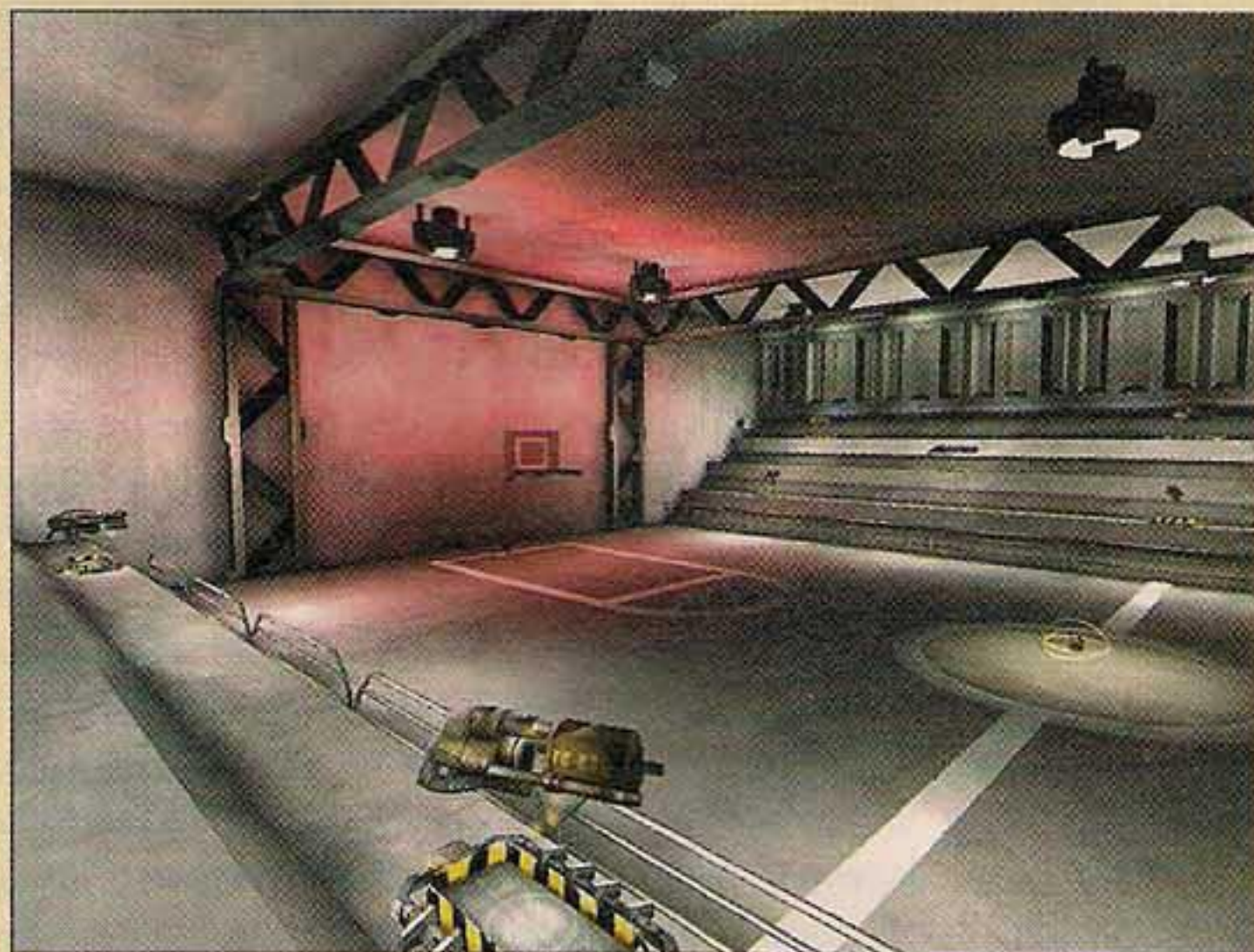
В завершение осталось лишь сделать копию созданного **Trigger**'а (как обычно — **Ctrl+C**, **Ctrl+V**) и разместить ее с противоположной стороны двери, иначе пройти через проем можно будет лишь в одном направлении.

НЕБО

Играя в UT2003, нельзя не оценить уровни с открытыми пространствами. Над всеми такими уровнями есть небо. Почему бы неч-



▲ Нестандартно, но очень красиво раскрашенный скайбокс.



то подобное не сделать и на нашем уровне?

Как и в большинстве других редакторов, небо в UT2003 создается с помощью скай-бокса (skybox) — то есть помещения, стены которого покрыты текстурой неба. В UnrealEd в качестве скайбокса может быть использована не просто комната, обтянутая изнутри текстурами неба, но и статическая модель, и любой другой объект. На оригинальных уровнях часто применяется сочетание комнаты, покрашенной в основной цвет неба, и кольцевой статической модели, покрытой фоновой текстурой (например, облака или различные архитектурные сооружения на горизонте). Сделаем так же.

Создайте небольшую комнату, а затем, удерживая Ctrl, выделите все полигоны, из которых она состоит. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите пункт **Surface Properties**. В открывшемся окне необходимо включить параметр **Unlit**, находящийся на закладке **Flags**. Этот параметр отключает затенение полигонов, избавляя от необходимости возиться с освещением скайбокса. Нанесите на полигоны одноцветную текстуру, которая могла бы служить основным цветом неба. Одна из таких текстур находится в архиве **AntalusTextures** и называется **AntSkyTop**.

Теперь нужно добавить сюда статическую модель с нормальной фоновой текстурой (подходящая модель есть в архиве моделей **AntalusStatic**). Чтобы отключить затенение модели, откройте окно ее свойств и в разделе **Display** установите параметр **Unlit** на **True**.

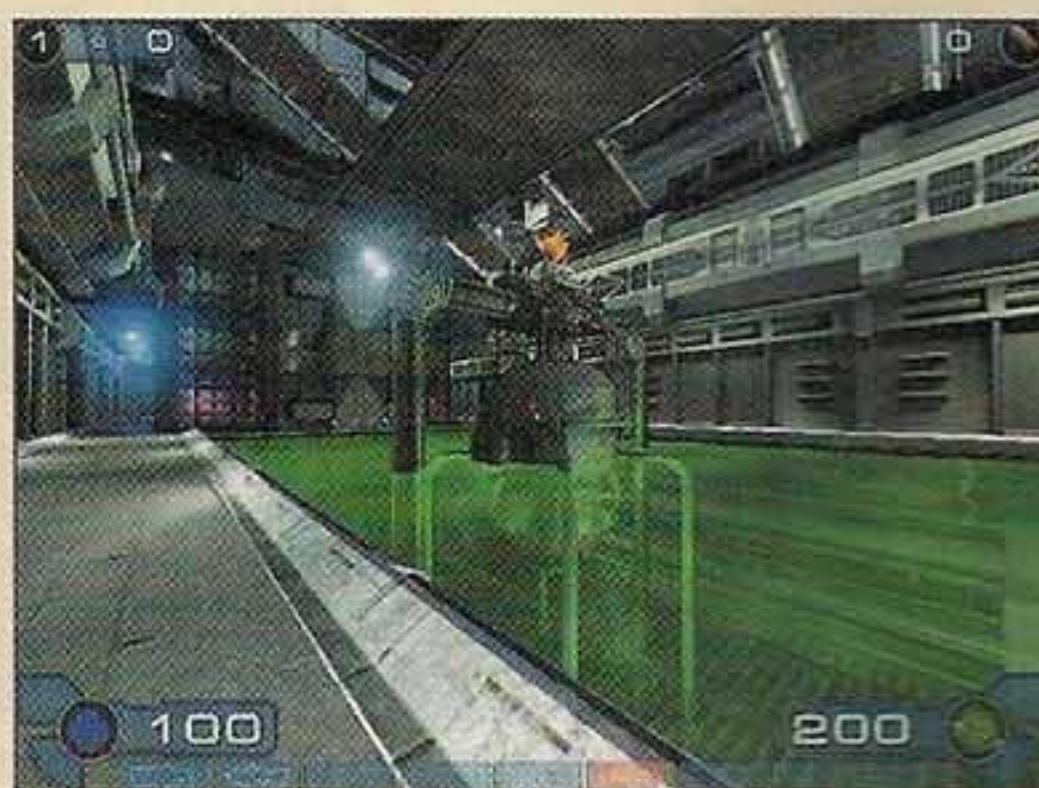
Поместите примерно в центре скайбокса объект **SkyZoneInfo** (в списке объектов находится под классом **Info**). Именно он будет отрисовывать содержимое "небесной коробки" вокруг уровня. В качестве последнего штриха выделите полигоны, ограничивающие уровень, и в окне свойств включите параметр **Fake Backdrop**.



▲ Небо

ОСОБЫЙ ОБЪЕМ

В UnrealEd существуют такие наиболее полезные объекты, как volume-браши. Они позволяют придавать пространству, которое они занимают, особые свойства. Создаются данные браши, как и другие, с помощью шаблонов. Придав шаблону желаемую форму, нажмите на панели инструментов кнопку **Volume** и выберите тип создаваемого браша. Чаще всего вам предстоит использовать следующие типы:



▲ Забраться в бассейн с кислотой не получится до тех пор, пока вы не примените опцию **Blocking Volume** к ступеньке между водоемом и полом.

BlockingVolume — основное назначение данного параметра — сглаживать мелкие неровности архитектуры уровня. У статических моделей в UT2003 есть одна особенность. Например, по статической модели, изображающей ступеньки, у вас не получится подняться до тех пор, пока вы не сгладите ступеньки блокирующим брашем. Аналогичная проблема проявляется при создании лифтов — с помощью **BlockingVolume** нужно сделать небольшой пологий подъем на лифт, чтобы в игре не приходилось постоянно на него запрыгивать.



▲ В центре — лифт, а вокруг него — тот самый пологий подъем.

WaterVolume — данный тип брашей имеет свойства воды. Единственный его недостаток — отсутствие видимой поверхности. Для создания видимой водной глади используется объект **FluidSurfaceInfo** (класс **Info**). Чтобы задать ему текстуру воды, откройте окно свойств объекта, в разделе **Display** выделите параметр **Skins** и нажмите кнопку **Add** в нем. После этого появится новый параметр — в нем-то и нужно указать название текстуры. Для этого в браузере текстур найдите и выделите подходящую текстуру, а затем нажмите кнопку **Use** в созданном параметре. Для изменения размера водной поверхности используйте параметр **FluidGridSpacing** в разделе **FluidSurfaceInfo**.

xFallingVolume — оказавшись внутри этого браша, игрок немедленно умирает. Используется в основном для различных глубоких ям, падение в которые должно заканчиваться для компьютерного персонажа смертью.

PhysicsVolume — внутри такого браша можно изменять параметры игровой фи-

зики — гравитацию, трение и прочее. Основные параметры находятся в одноименном разделе свойств — **PhysicsVolume**.

Это лишь некоторые типы volume-брашей, но, научившись работать с ними, вы без труда сможете освоить и остальные.

ОПТИМИЗАЦИЯ

Редактор в UT2003 компилирует уровни, оперируя BSP-архитектурой. Для тех, кто не знает, что это такое, дам краткое пояснение. Данная технология позволяет разделять уровень на зоны видимости. Например, когда вы находитесь в одной комнате, вы не



можете видеть соседнюю целиком. Так зачем нагружать процессор и видеокарту обработкой того, что вы все равно не увидите?

Сам компилятор не может определить, какие области уровня не нужно обрабатывать. Чтобы указать ему, где должны проходить границы зон видимости, необходимо создать порталы. Создаются они с помощью шаблона **Sheet** — нужно сделать плоский браш, полностью перекрывающий какой-либо проход, а затем выделить его полигоны и в окне свойств на закладке **Flags** включить параметры **Invisible**, **Two Sided** и **Portal**. Перегородив такими брашами переходы между помещениями, а также места соединения коридоров с комнатами, вы заметите, что тормозов на больших уровнях заметно поубавится.



На этом мы завершаем разбор редактора UnrealEd. Но тема редактирования UT2003 не закрыта. В ближайших номерах "Мании" мы вернемся к теме редактора, но уже в рамках самостоятельных статей, не связанных с данным циклом.

P.S. На нашем диске находится уровень-пример, созданный при написании статьи. ■



СНЕГ И ДОЖДЬ

СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ В 3D MAX

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ MOSA_INT@IGROMANIA.RU

Мы завершаем цикл материалов под общим заглавием "Создание спецэффектов в 3D Max". В предыдущих статьях мы научились создавать почти все основные спецэффекты, которые могут понадобиться при разработке собственной игры или мода — огонь, молнию, различные линзовые эффекты. Осталось рассмотреть только один вид "визуалок" — погоду.

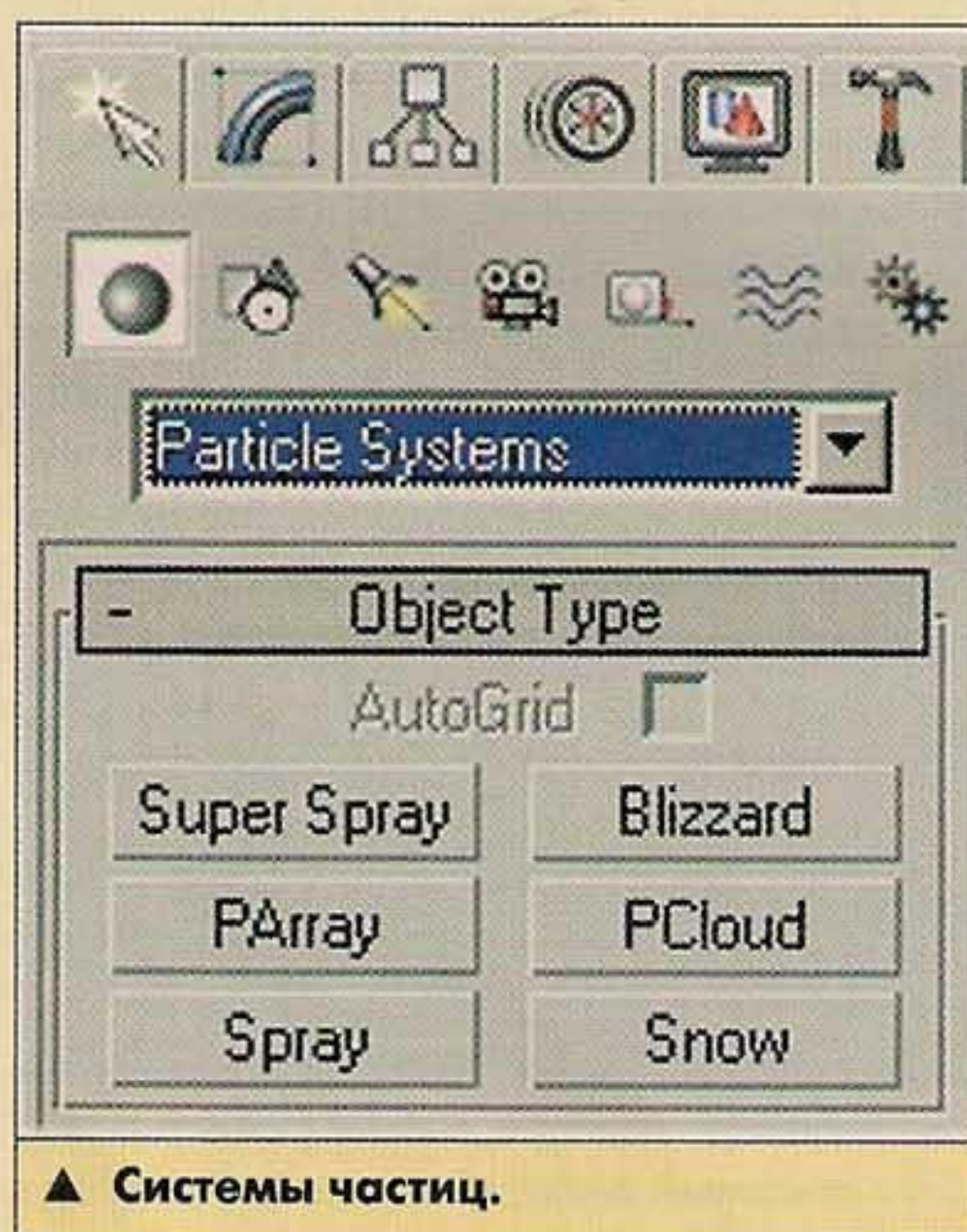
Вспомните *Dungeon Siege*. Снежинки, плавно опускающиеся на землю, когда на вашего героя несется толпа врагов. Или *Earth 2150*, где в немыслимой круговерти пыли, тумана, снега и грязи рубились за последние ресурсы умирающей Земли Lunar Corporation и Eurasian Dynasty. Это наглядные примеры того, как правильно использовать в игре погодные эффекты.

Казалось бы, что может быть проще, чем создать, например, снег. Штампуете сотни тысяч белых сфер и анимируете их движение. Но не тут-то было! С таким количеством полигонов не справится даже самый навороченный 3D-акселератор. 3D Studio Max предлагает другое решение этой проблемы — системы частиц (Particle Systems). Эта технология создания множества одинаковых объектов загружает процессор далеко не в такой степени, как полигональные модели. Причем картинка на экране выглядит очень красиво.

СНЕЖНЫЕ ПРОСТОРЫ

Создадим простейшую систему частиц — снег. Загрузите 3D Max и сконструируйте любой ландшафт, желательно — покрытый "снежной" текстурой. Если вы помните, в статье из четвертого номера "Мании" мы с ва-

ми сделали эффект солнца в зимний морозный день. Мы использовали стандартную сцену *antarctica.max*, прилагающуюся к 3D Max 4. В результате на небосклоне уровня засияло солнце, которое еще и перемещалось по небу. Если добавить к тому пейзажу немного снега, то получится сцена морозного дня.



▲ Системы частиц.

В окне проекции Top (Вид сверху) создайте прямоугольник-испускатель (этот термин вы не раз встретите в русскоязычных руководствах к 3D Max) системы частиц "снег". Для этого в панели Create (Создать) выберите список Particle Systems. Перед вами появятся шесть типов доступных систем частиц: снег, буран, спрей (т.е. мелкие водяные брызги), туча...

Нажмите кнопку Snow (Снег) и в проекции

Top определите размеры прямоугольника-испускателя. Те, кто уже сейчас хочет посмотреть на результаты действия, могут нажать кнопку Play Animation (Воспроизвести анимацию) в правом нижнем углу экрана. Пошел снег... Но сразу бросается в глаза ряд оплошностей: снег идет лишь в нулевом кадре, количество снежинок можно пересчитать по пальцам, падают они на землю слишком быстро, да и цвет их отнюдь не серебристо-белый.

Исправим эти недостатки. Откройте свиток Parameters (Параметры) в панели Modify и увеличьте количество снежинок в окнах проекции и при визуализации со 100 до 1000. Если вам захочется впечатать цифру побольше, предостерегу: сто миллиардов снежинок не вытянет ни один современный процессор. В поле Flake Size уменьшим размер снежинок до единицы. Параметр Speed задает скорость движения частиц. Уменьшите его тоже до единицы, чтобы снежинки медленно опускались на землю.

Появилась новая проблема: снежинки как сумасшедшие дергаются из стороны в сторону, хотя и движутся медленно. Устраните этот ненужный эффект дрожания, понизив значение в поле Variation (Вариация) до 0.5.

Вращение частиц задается параметром Tumble, а скорость вращения — Tumble Rate. Поэкспериментируйте с ними и добейтесь наиболее симпатичной анимации. Последние параметры, которые стоит изменить: Start (поставьте значение 40 — снежинки начинают падать за сорок кадров до нулевого) и Life (продолжительность отображения снежинок на экране, лучше выставить 50).

Изменим "материал", из которого сделали снежинки, чтобы снег выглядел более реалистично. Откройте Material Editor (Редактор материалов), нажав клавишу M на клавиатуре. В любой ячейке создайте белый материал, установив Material Effects Channel (Канал материала) равным 1. Присвойте этот материал системе частиц, нажав кнопку Assign Material to Selection.

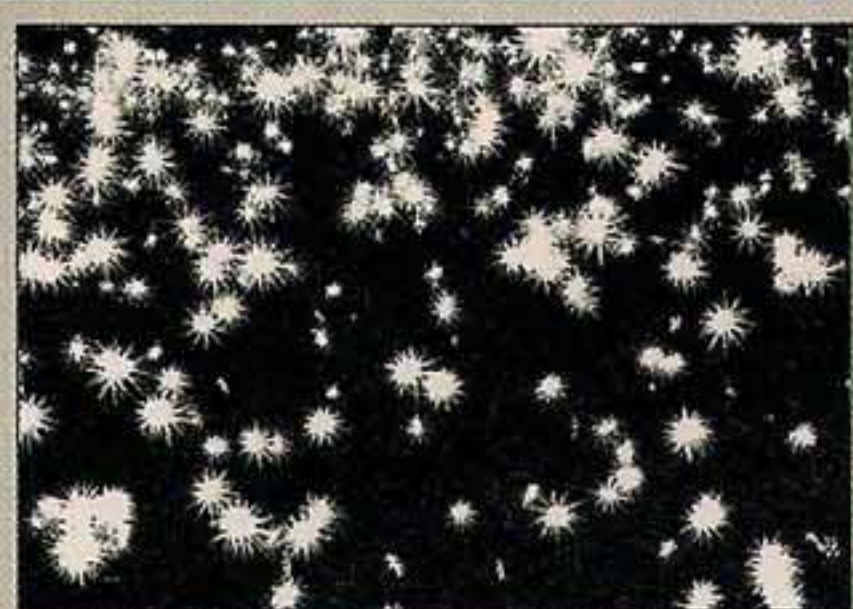
Визуализируйте (Render) анимационную последовательность, не забыв указать файл сохранения. Почти все огрехи исправлены, но снег пока не блестит. Откроем окно видеомонтажа, выбрав пункт Video Post в меню Rendering (Визуализация). Кнопкой Add Scene Event (Добавить событие в очередь) определите необходимое для визуализации окно проекции. Пусть это будет Perspective (Перспектива) или вид из камеры. Теперь наложим фильтр Lens Effects Highlight (Блеск), нажав кнопку Add Image Filter Event и выбрав необходимый эффект из списка. Нажмите кнопку Setup (Настройка) и установите галочку Effects ID 1 во вкладке Properties.

Во вкладке Preferences установите нужные вам значения Size (Размер блеска) и Points (Количество лучей блеска). Визуализируйте результат, нажав кнопку Execute Sequence в окне Video Post. Поставьте размер выходящей картинки побольше, откиньтесь на спинку кресла — и уже через несколько минут (приб-



▲ Dungeon Siege. Эффект "снег".

Lens Effects: Highlight



Preview

Update

VP Queue

Properties | Geometry | Preferences | Gradients |

Source

☐ Whole☒ Object ID

1

D

☐ Mask

0

D

I

☒ Effects ID

1

D

☐ Alpha

0

D

I

☐ Unclamped

1.0

D

☐ Z Hi

1000.0

D

I

☐ Surf Norm

0.0

D

☐ Z Lo

0.0

D

I

Filter

☒ All

D

☐ Perimeter Alpha

0

D

I

☐ Bright

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Edge

D

☐ Perimeter

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

D

☐ Hue

0

D

I

☐ Hue

0

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

БЛИЦКРИГ

Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 100% игровых



▲ Редактор карт

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор позволяет создавать кампании, одиночные миссии, мультиплеерные карты. С помощью поставляемой с игрой специальной утилиты для редактирования игровых ресурсов можно создавать полноценные модификации. Утилита имеет широчайшие возможности: редактировать можно не только ресурсы игры, но и порядок расположения миссий. Новоиспеченные моды подключаются к игре при помощи специальной программы-менеджера.

Интерфейс редактора достаточно сложен. Наиболее часто используемые опции вынесены на панель инструментов, а ко всем другим придется продираться через дебри меню или заучивать горячие клавиши. Но это не минус, просто факт. Вынести такое большое количество инструментов и свойств на основную панель просто нельзя.

Параметры юнитов подвержены изменению как до, так и после установки. Для каждой карты вы можете создавать уникальных бойцов. Если у вас установлена Windows 2000/XP, то есть возможность тестировать текущую карту прямо из редактора. Для этого достаточно выбрать в меню пункт *Run Blitzkrieg*.

В игру можно встраивать новые модели



техники, которые предварительно нужно создать в 3D-редакторе Maya или 3DMax. Для написания

скриптов используется язык программирования Lua. Он весьма непросто в освоении, но позволяет создавать очень сложные скрипты. К сожалению, встроенный редактор скриптов отсутствует, и все команды приходится писать во внешних

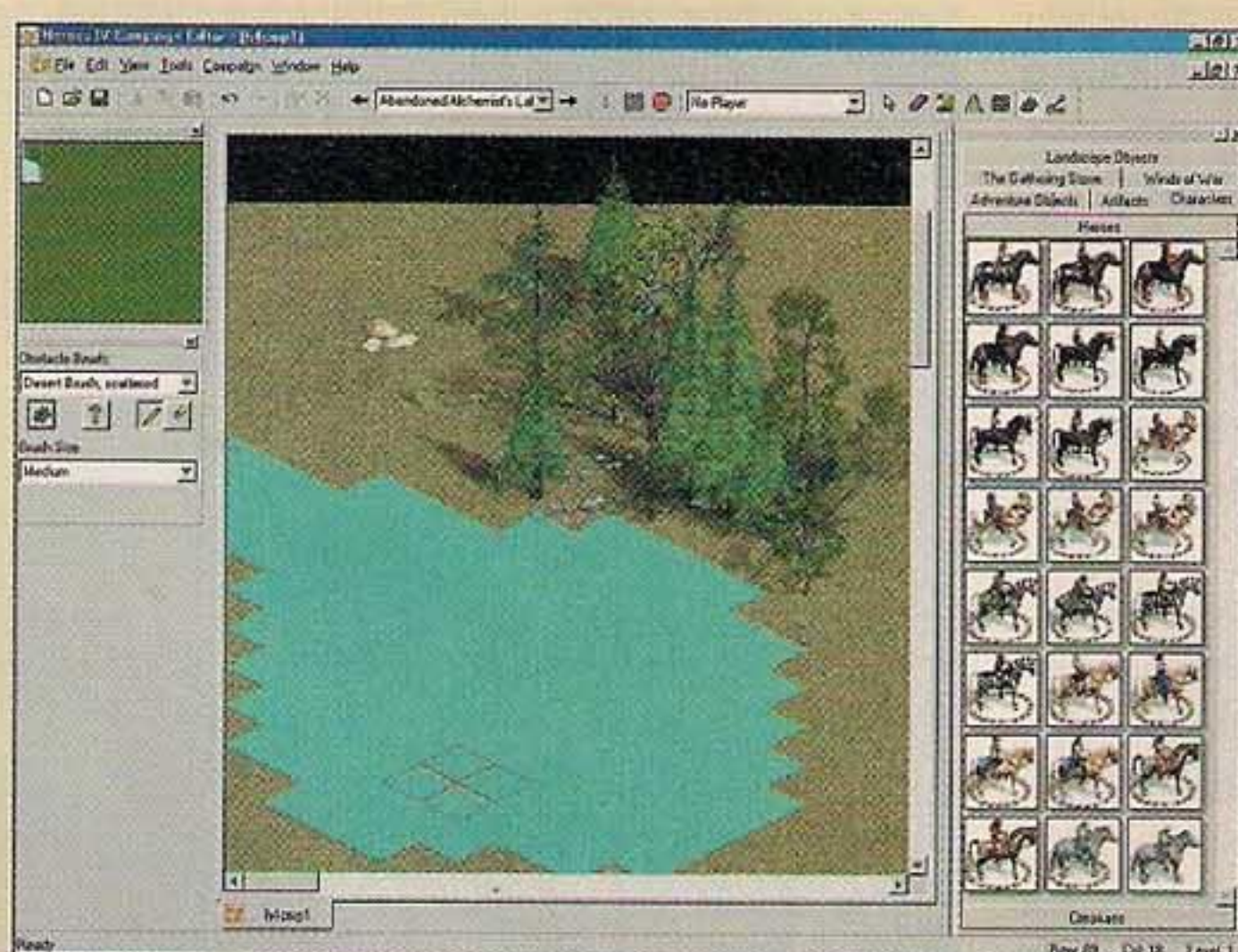
редакторах и только потом встраивать в игру. Более подробную информацию о языке Lua вы можете найти на сайте www.lua.org.

Юниты устанавливаются на уровне путем простого перетаскивания мышкой из меню.

ВЕРДИКТ: Мощнейший редактор, который очень непросто освоить. Но уж если освоите, то сможете создавать не только отдельные уровни или игровые компании, а полноценные моды, геймплей которых ничуть не обязан походить на оригинальный. В одном из ближайших номеров "Мании" мы опубликуем полноценный обзор редактора.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4: WINDS OF WAR



Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 90% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В редактор, который прилагается к "геройскому" аддону Heroes of Might and Magic 4: Winds of War, разработчики внесли немало изменений. Новшества, меняющих всю методику работы с редактором, конечно, нет, но многое в редактировании упростилось. Некоторые картоделы решают встроить подземный



уровень на карту, уже когда работа идет полным ходом. Раньше в редакторе такой возможности не было. Либо с самого начала нужно было создавать подземный мир, либо не создавать вообще. В новой версии редактора вы можете "выкопать" подземелье в любой момент: достаточно в меню *Campaign* нажать на кнопку *Create Underground Level*.

Специально для карт, на которых размещено огромное количество объектов (особенно тех, которые удаляются при помощи бомб), был создан поиск объектов. В нем можно не только найти одиночный объект, но и просмотреть по очереди положение всех объектов заданного типа (будь то монстры или здания).

Отдельного внимания заслуживает новый инструмент *Object Painter*. Это своеобразная палочка-выручалочка для самых ленивых. Если не хотите самостоятельно украшать карту

различными "нейтральными" объектами, просто выберите подходящий набор объектов из списка в *Object Painter* и растяните соответствующую кисть по карте. После нажатия на кнопку *OK* на обозначенной территории появится группа случайно сгенерированных объектов. При новом нажатии на кнопку произойдет смена объектов на выбранной территории.

В редакторе появились новые монстры и здания. Они вынесены на отдельную закладку.

ВЕРДИКТ: Нет предела совершенству. Разработчики про-

должают доводить до ума и без того отличный редактор.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

Над подготовкой блока "Игровые редакторы" работали:
"Блицкриг" —

Александр Тараканов (drow@igromania.ru)
Heroes of Might and Magic 4: Winds of War —
Dash (dash@igromania.ru)

КЛАДОВАЯ

ПРОГРАММИСТА

ТЕКСТОВОЕ СОВЕРШЕНСТВО

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР "СУПЕР" V2.0

Нелегко быть творцом программ. В прошлый раз мы разобрали, как сделать настоящий текстовый редактор. До уровня Word он не дотягивает, но с "Блокнотом" может конкурировать на равных. Сегодня мы усовершенствуем утилиту и доведем ее до уровня WordPad.

Как показывает практика, самая удачная архитектура для любой программы — модульная. Вначале мы создаем некий элементарный каркас, который выполняет основные функции программы, а потом добавляем новые возможности. С текстовым редактором "Супер" (а может, вы его назвали по-другому?) мы поступим так же, проапгрейдив его до версии 2.0.

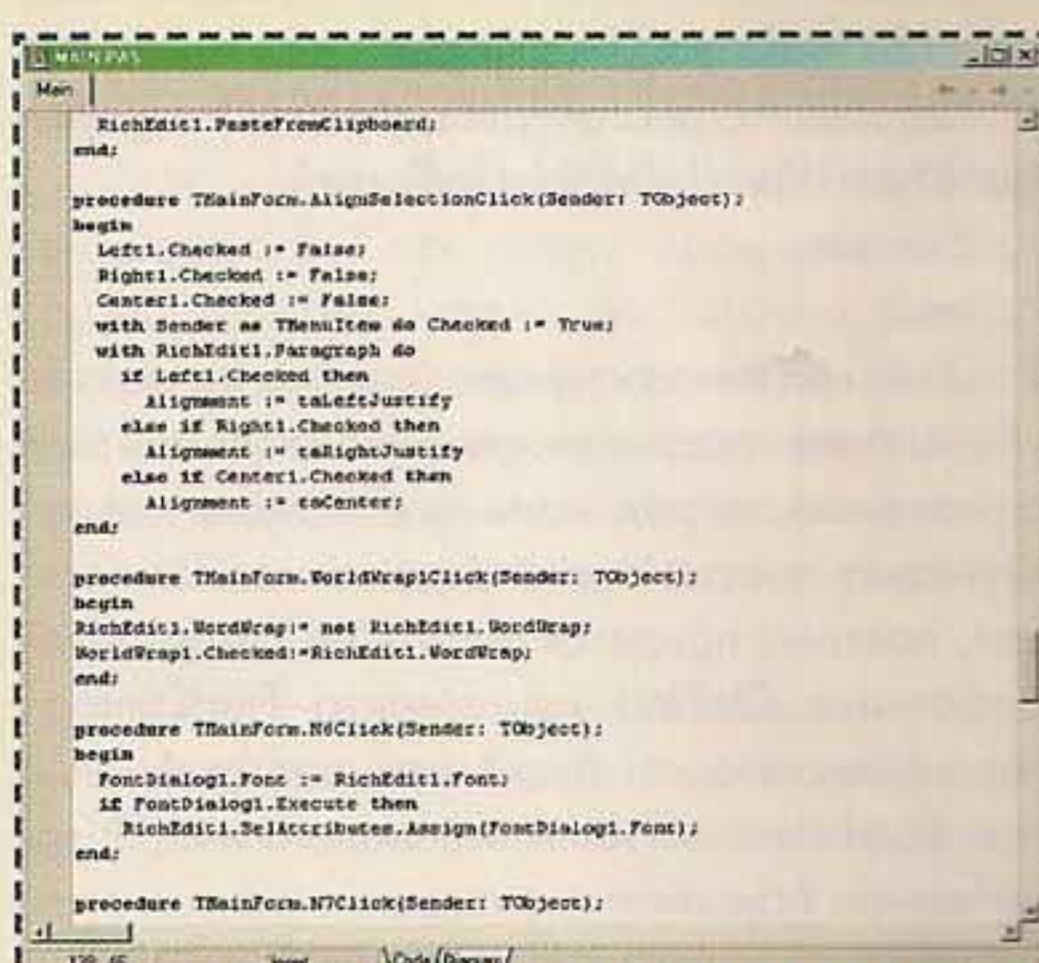
Профессиональные программисты обычно прикладывают к своим программам файл `history.txt`, в котором описывают, какие новые возможности появились в программе с прошлой версии. В свой `history.txt` вы сегодня можете записать следующие возможности: поиск, полноценное форматирование по стилю, шрифту, кеглю, гарнитуре, цвету шрифта, поддержка формата `rtf`, возможность форматировать текст по краям или по центру, функция автопереноса текста по границе окна и кое-что еще.

Если вы по каким-то причинам не читали предыдущий номер "Игромании" и поэтому не воспользовались нашими рекомендациями по созданию первой версии редактора, не спешите отчаиваться, проклинать судьбу и переворачивать страницу журнала. На нашем диске вы найдете исходники не только финальной версии программы, но и промежуточную версию редактора. Открывайте ее и продолжайте творить вместе с нами.

НАРИСУЙ МНЕ ДОМ...

Начнем с форматирования. Сделаем в меню рабочего окна пункт *Форматирование* и добавим в него несколько подпунктов. Для этого дважды кликните по иконке `MainMenu` на форме. Появится окошко редактора менюшек. В пункте *Форматирование* создайте подпункт *Выравнивание*. Он будет отвечать за выравнивание текста. Можно сделать отдельное окошко, где пользователь будет выбирать направление выравнивания. Но мы поступим проще. Щелкните правой кнопкой мыши по пункту *Выравнивание* и выберите `Create submenu`. И уже в подменю добавьте пункты *По левому краю*, *По правому краю* и *По центру*.

Казалось бы, теперь надо прописать для каждого пункта свой обработчик события. Но давайте создадим один обработчик события для всех трех пунктов меню. Ведь в "Дельфи" и такое возможно! Пропишите обработчик `OnClick`, например, для первого пункта и на-



▲ Всего несколько страниц кода — и удобный текстовый редактор к вашим услугам. Если бы вы писали такой же редактор на MSVC++, код бы занял раз в пять больше места.

зовите его `AlignSelectionClick`. Название не так важно, но у программистов есть негласные правила, благодаря которым в программный код вносится некоторая упорядоченность. Вопреки известной шутке, надо стараться, чтобы текст ваших программ был понятен и другим людям.

Выделите остальные два пункта меню и в разворачивающемся списке около обработчика `OnClick` выберите `AlignSelectionClick`. Всем трем пунктам меню мы присвоили один и тот же обработчик событий. А вот и код, который надо ввести в окне обработчика:

```
Left1.Checked := False;  
Right1.Checked := False;  
Center1.Checked := False;  
with Sender as TMenuItem do Checked :=  
True;  
with RichEdit1.Paragraph do  
if Left1.Checked then  
Alignment := taLeftJustify  
else if Right1.Checked then  
Alignment := taRightJustify  
else if Center1.Checked then  
Alignment := taCenter;
```

Небольшое замечание. Объекты `Left1`, `Right1` и `Center1` — это соответствующие пункты меню. У вас они, скорее всего, будут называться по-другому. Обычно пункты меню обозначаются буквой "N" и какой-то цифрой. Это не очень удобно, поэтому предлагаю переименовать соответствующие объекты так, как показано в этом кусочке программного кода.

Внимательно посмотрите на текст кода. За наличие галочки напротив пункта меню отвечает свойство `Checked`. В первых трех строч-

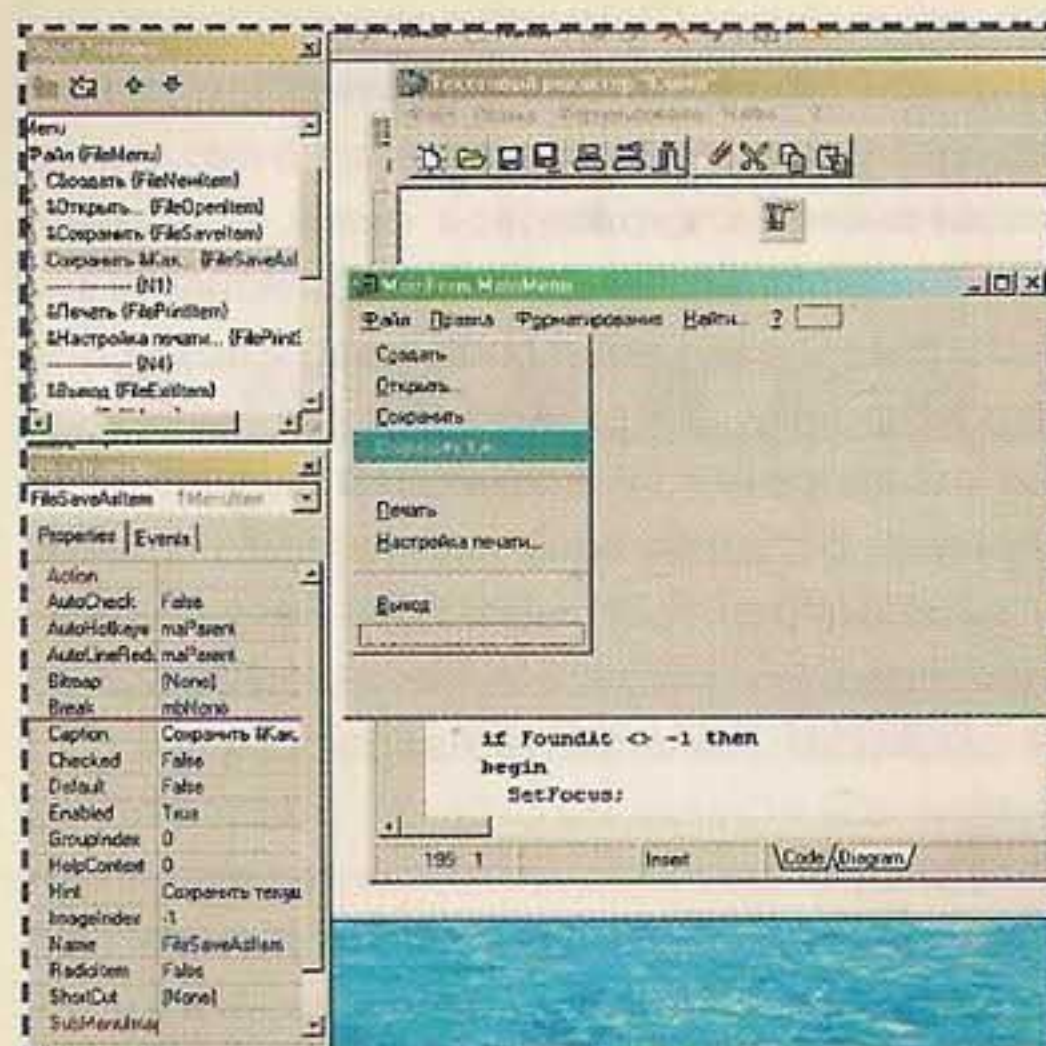
ках мы снимаем все галочки со всех трех пунктов меню. А следующая строчка помечает галочкой тот пункт меню, по которому пользователь кликнул. Почему все так сложно? Дело в том, что обработчик у нас один на все три пункта меню. В переменной `Sender` как раз и записывается объект, для которого произошло событие (правильнее было бы сказать — которому пришло сообщение).

Основную функцию выполняет следующая громоздкая строчка (она там всего одна, а не три, как может показаться) с тремя исключаящими друг друга условиями. В зависимости от того, какой пункт меню выбрал пользователь, мы форматируем текст с помощью свойства `Alignment`. И тут за нас постарались работающие дяди, поэтому процедуры форматирования самим писать не придется — все уже готово.

Вы видели в "Блокноте" пункт меню *Перенос по словам*? Очень удобная возможность. Надо брать у конкурентов все самое лучшее, поэтому давайте сделаем и у себя такой пункт. Создайте его в меню и назовите *&Перенос по словам*. А в обработчике напишите:

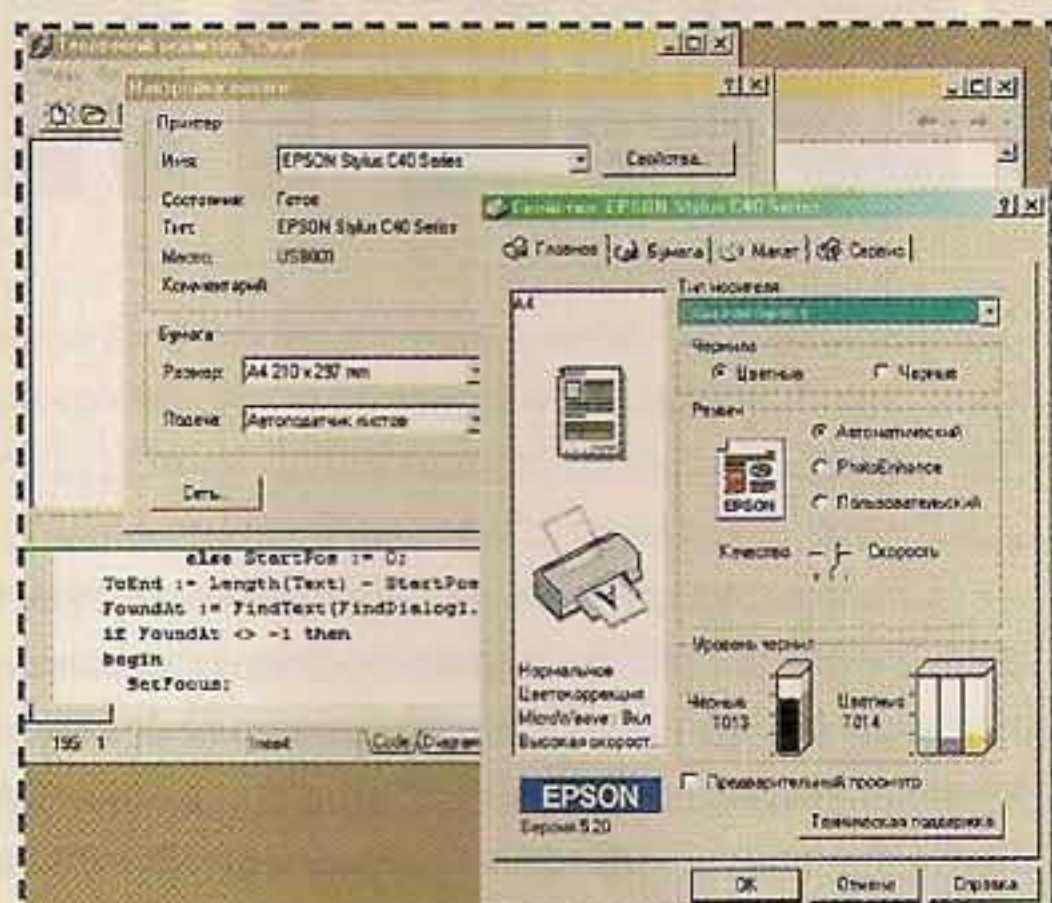
```
RichEdit1.WordWrap := not  
RichEdit1.WordWrap;  
WorldWrap1.Checked := RichEdit1.WordWrap;
```

Вы и без подсказки догадаетесь, что объект соответствующего пункта меню надо назвать `WorldWrap1`. Внимание! Не перепутайте имя и текст объекта (`Name` и `Caption`)



▲ Создание главного меню — дело ответственное. Вооружаемся редактором меню, инспектором объектов и деревом объектов — и вперед. Впрочем, без дерева объектов можно и обойтись. Но с ним вы сможете легко проследить имена, которые Delphi присваивает каждому пункту меню.

134



▲ Благодаря возможностям ActiveX и COM в "Дельфи" можно одним кликом мыши добавить в программу стандартный диалог настройки принтера. Причем для каждого конкретного принтера он будет разным!

ли нет — выделяется найденный участок текста, и программа "перескакивает" на него. Не так уж сложно, но чтобы окончательно разобраться, перечитайте этот абзац еще раз, соотнося действия со строчками кода.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Остается добавить поддержку формата RTF, и редактор мечты готов. Неужели надо добавлять на форму еще один `OpenDialog` и `SaveDialog` и прописывать обработчики событий новых пунктов меню? Нет, все значительно проще. Для сохранения в форматы TXT и RTF в компоненте `TRichEdit` используются одни и те же процедуры. Различие только в расширении файлов и их содержании.

Формат RTF помимо собственно текста предусматривает еще и специальные управляющие значки, которыми обозначается форматирование. Чтобы добавить поддержку RTF, достаточно назначить соответствующий фильтр в `OpenDialog` и `SaveDialog`. Выделите компонент `OpenDialog` на форме и в объектном инспекторе кликните на маленькой кнопке с тремя точками рядом со строчкой `Filter`. Появится окошко `Filter Editor`. Первая строчка уже заполнена: там прописан фильтр для расширения TXT. Добавьте в первую ко-

лонку второй строчки текст "Документ RTF", а во вторую колонку — "*.rtf". После этого кликайте на `OK`. Тот же самый фокус проделайте с `SaveDialog`. Теперь запустите программу и попробуйте открыть какой-нибудь файл с расширением RTF. Перед вами появится форматированный текст.

Редактор почти готов. Но есть еще несколько мелочей, без которых программа теряет свое лицо: нет системы помощи и окошка `About`. Для них обычно делают отдельный пункт главного меню "?". В этот пункт меню поместите два подпункта: *Помощь* и *О программе...* Я не буду вас учить писать `hlp`-файлы. К программированию это не имеет никакого отношения. В Сети полно программ, с помощью которых можно достаточно быстро оформить любой файл помощи. А вот действительно программистская задача — как из программы вызвать этот файл.

`ShellExecute(Application.Handle, 'open', 'help.hlp', nil, nil, 0);`

`help.hlp` — это ваш файл помощи.

Создать окошко *О программе...* еще проще. Оно уже есть в комплекте Delphi. Добавим это окошко к нашему проекту. В меню `File` выбирайте `New...` и в появившемся окне на вкладке `Forms` дважды кликайте по `About Box`. К проекту добавится новая форма.

Внимательно на нее взглянем. Некрасиво. Все по-английски, а кнопка `OK` не работает. Перевести все надписи на этой форме вы сможете и без моей помощи. В прошлой статье мы уделили немало времени вопросам перевода, данный случай ничем не отличается от уже рассмотренных. Напишите что-нибудь умное в комментариях и копируйте (только не слишком умничайте — народ не любит читать длинные лицензионные соглашения). Теперь дважды кликайте на кнопке `OK` и в появившемся обработчике событий пишите одну простую строчку:

`Close;`

Эта команда закрывает текущее окно. В обработчике события пункта *О программе...* пишите:

`AboutBox.show;`

Если вы сейчас попытаетесь запустить программу, вас ждет небольшой сюрприз. "Дельфи" вежливо сообщит, что вы из модуля

одной формы адресуетесь к другой форме, которая не прописана в `Uses` первого модуля. Это ошибка. И какой-нибудь `MSVC++` на том и остановился бы, оставив программиста наедине с тяжкими раздумьями. Но "Дельфи" проявляет чудеса вежливости и догадливости: предлагает свою помощь по решению этой проблемы. От помощи отказываться не будем — поэтому жмите на `Yes`, и "Дельфи" автоматически внесет изменения в `Uses` модуля. Теперь можно запустить программу, и все будет работать.

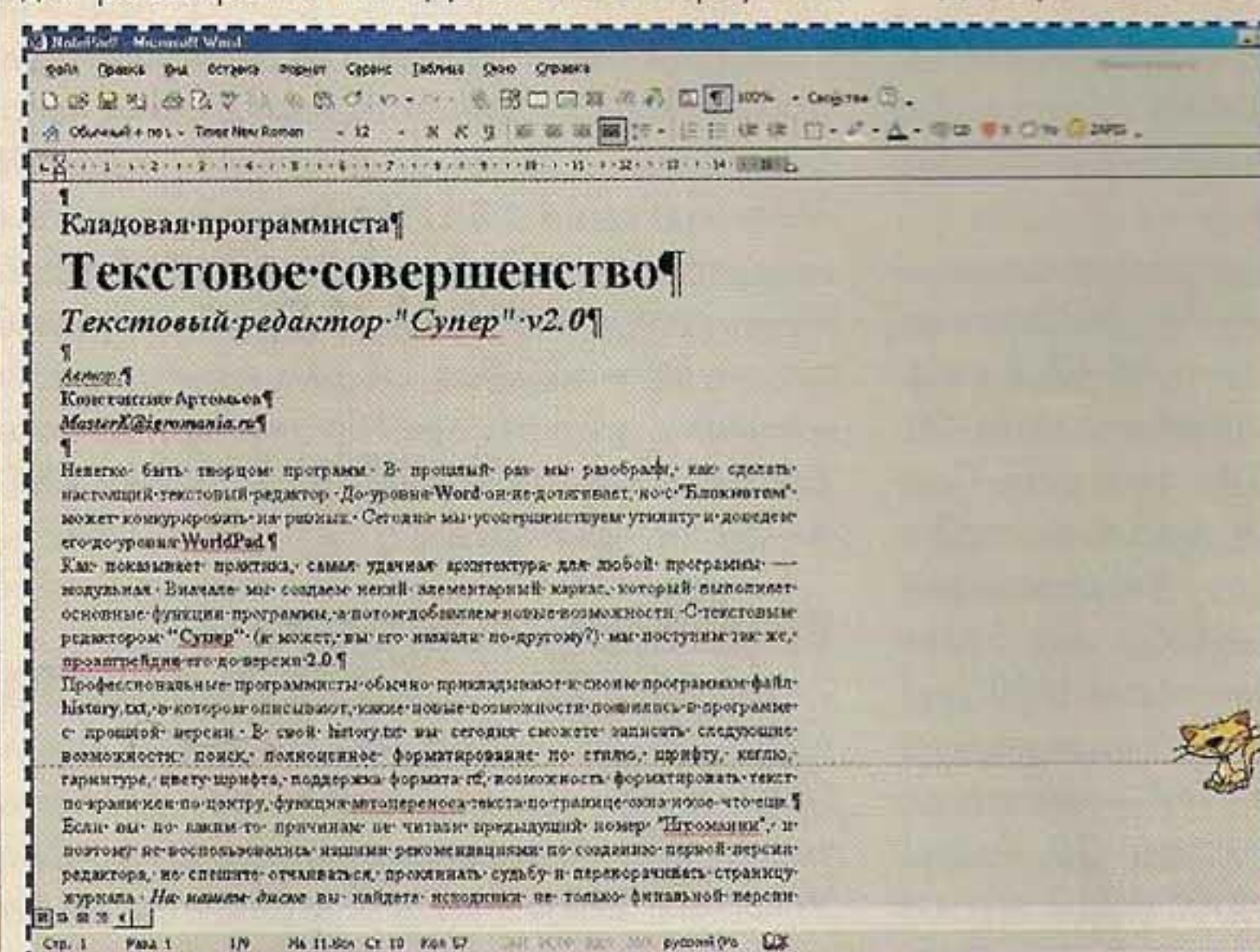
Что такое `Uses`? Прокрутите код программы до самого начала и взгляните в третью строчку. Это блок программы, который отвечает за подключение других модулей. У каждой формы есть свой собственный модуль. И вы не сможете адресоваться из текста первого модуля к какой-то переменной или объекту второго модуля, если он не включен в список `Uses`. Так как форма тоже объект, ее модуль надо прописать в `Uses` тех модулей, из которых вы хотите посылать запросы к форме. Кроме ссылок на модули других форм, в `Uses` вы увидите около десятка разных вспомогательных модулей, без которых программа не сможет нормально работать. Самые важные из них: `Windows`, `Messages` и `Classes`. Если вы поместили на форму какой-то компонент, "Дельфи" самостоятельно пропишет в `Uses` все необходимые для его работы модули.

Вот и готов наш текстовый редактор. Правда, не совсем. "Да что ж такое! Опять "не совсем"? — воскликнет нетерпеливый читатель. Остались мелочи. В меню `Project` кликайте на `Options`. Сейчас мы изменим некоторые настройки программы. Идите на вкладку `Application` и в нужных полях прописывайте название своей программы (здесь можно употреблять русские буквы) и путь до файла помощи (если он будет). Здесь же с помощью кнопочки `Load icon` подберите вашему редактору симпатичную иконку. Можно нарисовать новую с помощью входящего в комплект "Дельфи" `Image Editor`.

В меню `Version Info` поставьте галочку в пункт `Include version information in project`. Откроется огромное количество опций. Здесь вы сможете заявить версию своей программы (вплоть до "5.027.0314 Release 14 Build 21"), назначить "родной" язык программы, а также заполнить поля о названии вашей компании, описании файла, многочисленных копирайтах, внутренних именах. Где будет отображаться эта информация? Если вы щелкнете правой кнопкой мыши по готовому `exe`-файлу и выберете `Свойства`, то кроме стандартной увидите еще и вторую вкладку, со всеми вашими регалиями и копирайтами. Пустячок, а приятно.

Прогресс бесконечен. При желании вы сможете довести текстовый редактор до уровня `Word`. Если вы всерьез задумали развивать эту идею, прямо сейчас подскажу некоторые детали, которых не хватает в нашей программе. Во-первых, неплохо бы вывести все пункты меню на панель инструментов в виде кнопок. Во-вторых, не ко всем пунктам меню есть контекстная помощь. Дописать ее — дело нескольких минут. Попробуйте сделать диалог, который при попытке выйти из программы предупреждал бы о том, что текст изменился, и предлагал бы его сохранить.

Много чего еще можно сделать. А мы продолжаем двигаться по бесконечной спирали эволюции. В следующей статье цикла, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров "Мании", мы сделаем простенькую игру.



▲ Word XP — самый функциональный из всех текстовых редакторов.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

"ДИНОЗАВРЫ" НЕ ВЫМЕРЛИ!

Многооборотисто-жесткая новость. Компания **Western Digital** запустила в продажу более чем интересный жесткий диск **Raptor** с интерфейсом **Serial ATA**. На сегодняшний день это первый агрегат со скоростью вращения шпинделя **10000** оборотов в минуту. Доселе подобной



стремительностью могли похвастаться только жесткие

диски стандарта **Ultra 320/160 SCSI**.

На фотографии видно, что с боковой стороны корпуса расположены радиаторные ребра, призванные увеличить площадь рассеивающей тепло поверхности. Таким образом инженеры **WD** намерены бороться с возросшими температурными требованиями, которые являются следствием трения в опорах механизма. Помимо этого в **Raptor** применены специальные гидродинамические подшипники, также готовые насмерть сразиться с силами трения и, в дополнение к этому, снижающие рабочие шумы.

В США и Японии модель **WD360** объемом **36 Гб** стоит **170-180** долларов. То есть примерно столько же, сколько стоит **U320 SCSI** диск аналогичного объема без учета стоимости контроллера, приобретаемого отдельно (+\$100). Кстати, в отсутствие объективных скоростных тестов последний факт может иметь решающее значение при покупке. Ибо контроллеры **Serial ATA** интегрированы в большинство современных материнских плат.

На Россию "белые" "рапторы" ("серые" поставки можно наблюдать уже сегодня) планируют совершить набег этой осенью. Будем надеяться, что к тому времени цена станет не такой кусачей, как их древние мезозойские тезки.

КОЧЕВОЙ КОРОБОК

Контейнерно-сберегательная новость. "Храните деньги в сберегательной кассе, а жесткие диски в портативном корпусе!" — утверждает компания **TRANSCEND**.

Ее новый продукт с нескромным названием **TS0GHDENC** предназначен всем мобильным пользователям, по долгу службы или из личных побуждений вынужденным таскать с собой винчестер.

В качестве носителя используются стандартные для ноутбуков **2,5-дюймовые** жесткие диски с интерфейсом **ATA**. Внутри **TS0GHDENC** можно вмонтировать свой **HDD**

— или приобрести устройство под названием **TS30GHDENC** с уже предустановленным диском на **30 Гб**. Для подключения к компьютеру используется интерфейс **USB 2.0**, пропускной способности которого более чем достаточно даже для самого производительного магнитного носителя. Если вдруг на вашей материнской плате нет контроллера **USB 2.0** — не беда, ибо обратная совместимость заложена в стандарт изначально (однако скорость передачи заметно снизится).

Питание устройства осуществляется через все тот же **USB**. Те, кто не понаслышке знаком с кочевой жизнью, по достоинству оценят данную возможность — отпадает необходимость таскать с собой все время блок питания. Плюс — решается проблема подключения к компьютеру в помещениях, не имеющих внешнего питания (поезда, самолеты и т.п.).

Приятно отметить, что в комплекте имеется симпатичный футлярчик с мягкими вставками для нейтрализации возможных ударов и падений. Внешние данные новинки можно оценить на фото.

ПЛЕЕР-МИРОТВОРЕЦ



Музыкально-гладкоствольная новость. Не секрет, что одним из самых развитых отечественных брендов является автомат **AK-47**. Марка "**Kalashnikov**" настолько популярна в Европе, что ею с недавних пор принято именовать одежду, обувь и даже **MP3**-плееры. Благодаря чьей-то оригинальной идее автомат Калашникова отныне способен ранить не только смертные человеческие организмы, но и хрупкие музыкальные фибры души, которые без сомнения есть у каждого воображаемого противника.

AK-MP3 Jukebox — наглядный плод военной конверсии, гражданский **MP3**-плеер, встроенный в корпус магазина **AK-47**. В качестве носителя используется **20-гигабайтный** жесткий диск. Поддерживаются форматы **mp3** и **wma**, а также имеется встроенный антишоковый буфер на **8 мегабайт (480 сек)**. Питание осуществляется от литий-ионного аккумулятора (**10 часов**). С компьютером все это дело соединяется через интерфейс **USB 2.0**. Стоимость **AK-MP3** составляет **300 долларов**. Чрезвычайно приятен тот факт, что

"форм-фактор" плеера — не просто стилизация, но вполне функциональный механизм. Устройство можно "подключать" вместо стандартного магазина с боевыми патронами.

Следует предположить, что целевая аудитория "плеера Калашникова" — это уставшие от насилия бойцы **ОМОНа**, раскравшиеся чеченские террористы (см. фото) и растамаństwующие "братки", чья тонкая душевная организация предпочитает свисту пуль популярную цифровую музыку...

БАБУШКА ТЕРМИНАТОРА

Кибернетически-азимовская новость. Компания **Toshiba** вслед за ведущими лидерами **IT-индустрии** — **Sony**, **LG** и **Electrolux** — стартует собственное производство бытовых роботов.



Еще не "Терминатор", но уже **ApriAlpha** — именно так называется новое киберразумное детище японских Кулибиных.

Доподлинно известно, что робот владеет некой продвинутой технологией распознавания образов, которая позволяет ему выделять светлый лик хозяина из множества других. При этом в памяти "верного друга" может храниться до **100** фотографий лиц, опознаваемых как "владелец". Также реализована функция программирования реакций на внешние события — благо у **ApriAlpha** имеется набор сенсоров, сообщаящих о положении в пространстве, температуре воздуха и звуковых колебаниях. Для связи с внешним компьютерным миром предусмотрен интерфейс беспроводной связи **IEEE 802.11b**.

Все вышеперечисленное позволяет компании **Toshiba** пророчить **Apri** на роль универсальной сиделки, присматривающей за беспомощными больными, престарелыми и просто ленивыми людьми. Встроенные "глаза" вовремя определяют гримасу недовольства на лице подопечного, а сетевые средства оттранслируют историю болезни непосредственно в компьютерную сеть медицинского учреждения. В свете этого вполне понятным становится факт отсутствия у робота конечностей-манипуляторов. Если вдруг прямолинейная машинная логика сочтет рациональным удавить особо привередливого больного в колыбели, то у нее, скорее всего, ничего не получится...

ПРОДАЖНЫЕ "СЕЛЕРОНЫ"

Процессорно-инфляционная новость. Компания **Intel** планирует снизить цены на всю линейку процессоров **Celeron**. Все последние версии этого "народного" процессора с ядром **Willamette-128** отныне стали значительно ближе к рядовому российскому покупателю. Особенно это касается модели **Celeron 2,3 ГГц**, которая теперь стоит в розницу почти на **24%** кровных меньше. Общий же итоговый расклад выглядит так:

ЧАСТОТА	ДО	ПОСЛЕ	ИЗМЕНЕНИЕ
2,4 ГГц	\$127	\$103	-18,9%
2,3 ГГц	\$117	\$89	-23,9%
2,2 ГГц	\$103	\$83	-19,4%
2,1 ГГц	\$89	\$79	-11,2%
2,0 ГГц	\$83	\$69	-16,9%
1,8 ГГц	\$69	\$64	-7,2%
1,7 ГГц	\$54	\$54	0%
1,4 ГГц	\$54	\$54	0%
1,3 ГГц	\$54	\$54	0%

Отметим, что без изменения остались модели платформы **Socket 370 FCPGA2** — процессоры **1,4 ГГц** и **1,3 ГГц**. Очевидно, это вызвано тем, что вскорости данные экземпляры навсегда покинут рынок, и стимулировать их продажи смысла нет.

USE YOUR NFORCE3 PRO, LUKE!



*Star Wars Episode 4.5,
sponsored by NVIDIA*

Чипсетно-64-битная новость. Компания **NVIDIA** решила не словом, но делом поддержать новый 64-битный процессор **AMD Opteron (Socket 940)** и официально анонсировала выпуск набора системной логики **nForce3 Professional**. Это оригинальное одночиповое решение, объединяющее в одной микросхеме сразу и южный, и северный мост. По официальной версии, **nForce3** предназначен для построения профессиональных рабочих станций и серверов начального уровня. Для совместимости с предыдущими поколениями процессоров **AMD Athlon** поддерживается 32-битный режим работы.

На сегодняшний день модельный ряд формируют две модификации — **nForce3 Pro 150** и **nForce3 Pro 250**. Обобщенный набор характеристик **nForce3 Pro 150** таков:

- Системная шина **HyperTransport** для связи с процессором с пропускной способностью до **3,6 Гб/с**
- Три **Ultra ATA-133** канала, поддержка **RAID 0, 1, 0+1**
- **AGP 8x** (говорится о какой-то персональной оптимизации под серию профессиональных графических акселераторов **NVIDIA Quadro**)
- **NVIDIA IEEE 802.3 MAC**, поддержка **10/100 BaseT Ethernet/Fast Ethernet**
- Совместимость с **ASF 1.03**
- Поддержка **ACPI 2.0**
- 6 портов **USB 2.0**
- Поддержка интерфейсов **ACR** и **CNR**
- Интерфейс **PCI**
- Интегрированный аудиокодек с выходом **SPDIF**

Первая материнская плата на этом чипсете, **ASUS P8NBX**, уже доступна мелкими партиями в Южной Корее. Версия **nForce3 Pro 250** появится осенью и помимо вышеперечисленного будет дополнена сетевым интерфейсом **1000BASE-T Gigabit Ethernet** и четырьмя портами **Serial ATA** (число каналов **ATA-133** сократится до двух).

СЕТЕВОЙ И ЖЕСТКИЙ

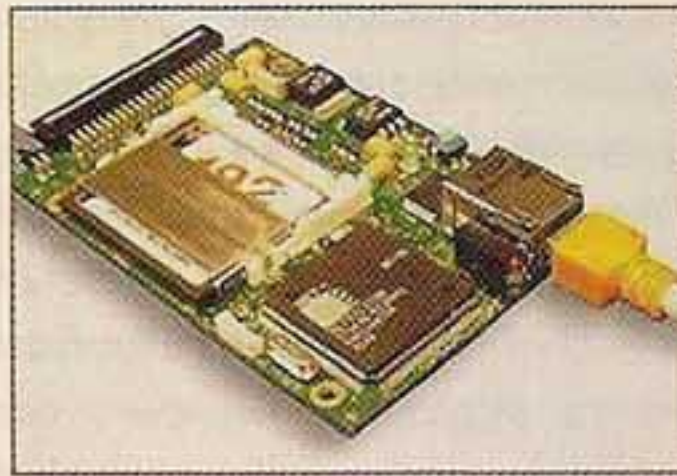
Интерфейсно-сетевая новость. Одна из самых насущных проблем современного человечества — это проблема подключения принесенного с собой жесткого диска. Тысячи и тысячи несчастных пользователей вынуждены бесцельно слоняться по помещению любой произвольно взятой редакции и жалобно гнуса-вить: «ну мона я подрублю свой хард к вашему



компьютеру?». Благодаря последней инновации компании **XiMeta** ситуация должна измениться кардинальным образом, ибо теперь винчестер можно будет включать в компьютерную сеть напрямую.

Модуль **NetDisk Portable**, чье славное тело изображено на фото, внешне очень похож на обычный переносной носитель, однако помимо традиционного **USB** он дополнен сетевым разъемом **RJ45**. Идея проста и гармонична — весь процесс подключения стандартизован и занимает не более минуты. После успешного соединения **NetDisk** с локалкой и конфигурирования устройства посредством имеющегося софта в Сетевом окружении появляется ресурс с общедоступным сетевым диском. Если вдруг ваши данные содержат какие-то сугубо интимные подробности, просто переподключитесь на порт **USB 2.0**. Стоимость **NetDisk Portable** составляет \$269 за 80 Гб, \$319 за 120 Гб и \$399 за 160 Гб версию.

Для справки. В природе существует удивительное устройство, выполняющее в точности обратные функции. Это модуль **WEBasDISK** от конторы **Kontron Embedded Modules**. Он состоит из **IDE-контроллера**, **Ethernet-порта** и флэш-памяти объемом **32 Мб**. Если вкратце, то вы просто соединяете **WEBasDISK** с **IDE-разъемом** на материнской плате и подключаете его к сети. Не очень понятно, как это выглядит, — но, по словам изобретателей, сетевые ресурсы распознаются как обычный жесткий диск.



КОМПЬЮТЕРНАЯ ПНЕВМОНИЯ

Болезненно-вирусная новость. Атипичная пневмония, которую теперь принято обозначать английской аббревиатурой **SARS**, выбралась за рамки объективной реальности и неожиданно повлияла на мировой компьютерный бизнес. Так, компания **MSI** отложила презентацию своей новой **bare-bone** системы **MEGA PC**, которая изначально планировалась на начало мая. АТI, традиционно принимавшая партнеров — производителей видеокарт — на Тайване, оперативно провела рекогносцировку на местности и перенеслась на благословенные Гавайи. Даже **NVIDIA**, в мирное время чуждая расовым предрассудкам, решила деликатно не приглашать представителей азиатского региона на презентацию новейшего чипа **NV35**. Она презентация, напомним, прошла в рамках всесоюзной выставки достижений народного хозяйства **Electronic Entertainment Expo (E3)** (www.e3expo.com).

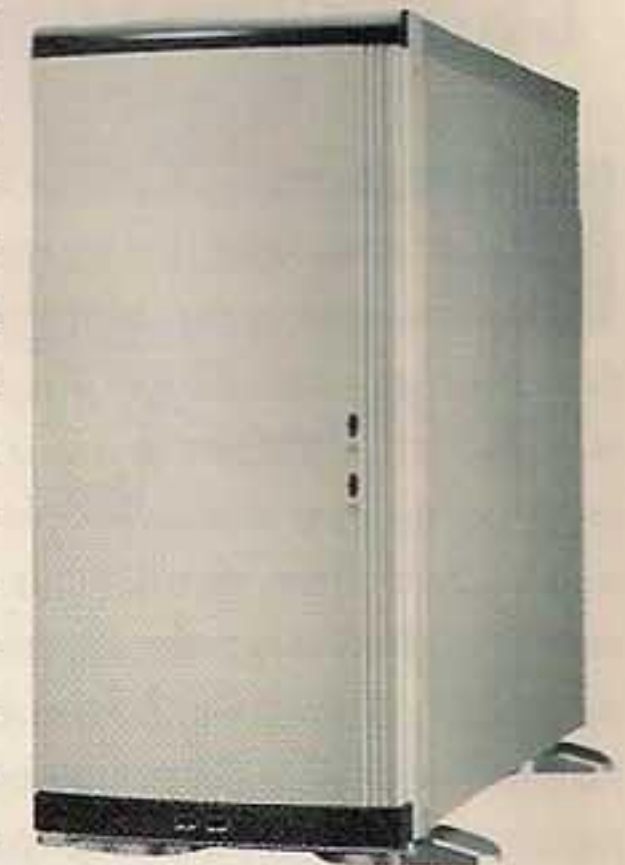
В свете вышесказанного совсем не удивительно, что организации **China External Trade Development Council (CETRA)** и **Taipei Computer Association (TCA)** решили перенести дату проведения выставки **COMPUTEX TAIPEI'03** на вторую половину 2003 года.

Приятно, что отечественные производители и представители IT-индустрии ни в коей мере не поддаются охватившей цивилизованный мир панике. Удачно завершившаяся выставка **COMTEK**, на которой, по проверенным дан-

ым, ни один китаец не пострадал, — лучшее тому свидетельство...

АЛЮМИНИЕВЫЕ ЛИАНЫ

Цельнометаллическо-компьютеростроительная новость. Компания **Lian Li**, уже успевшая прославиться качественными, модными и жутко дорогими корпусами, представила новую оригинальную модель **PC-6070**. Это строгое и стильное **ATX-решение**, дизайн которого призван в первую очередь подчеркнуть элитарность и нешуточную мощь компьютера, поселившегося внутри. Шасси сделано полностью из алюминия, а в общей цветовой гамме преобладают серебристо-серые тона.



Конструкция базируется на специальных устойчивых ножках, главная задача которых — непримиримая борьба с вибрацией. Кроме того, все швы съемных частей корпуса отделаны каучуком. Таким образом достигается отменная звукоизоляция шумных комплектующих, плюс — система ограждается от вездесущей пыли. Этой же цели служит массивная передняя дверца, скрывающая за собой четыре 5.25- и три 3.5-дюймовых отсека, а также два порта **USB**. Из прочих характеристик можно отметить наличие трех внутренних кулеров и целых пяти внутренних 3.5-дюймовых секций. Размеры **PC-6070** составляют **210x460x525 мм**, а цена балансирует между 150 и 200 долларами.

КОВРИК ЗНАЕТ, ГДЕ МЕНЯ ИСКАТЬ...

Текстильно-цифровая новость. Процесс интеграции предметов повседневного аналогового быта в распределенную электронную среду неизбежен. Мы уже писали о разработках «умной» одежды с полноценным **MP3-плеером**, встроенным непосредственно в ткань. Теперь очередь дошла до более глобального эксперимента — а точнее, до создания «целого» интеллектуального ковра: самоорганизующейся, устойчивой к помехам и повреждениям сети цифровых устройств, внедренных в структуру материала. Один из прототипов, продемонстрированных широкой общественности, — не что иное, как миленький гостиничный половичок, умеющий регистрировать миграцию человеческих организмов по собственной поверхности и при необходимости подсвечивать их маршруты светодиодами. При этом схема реализована так, что сам коврики можно нарезать в любых конфигурациях, ибо передача информации осуществляется только между соседними секциями.



На практике подобное гениальное изобретение можно использовать для ведения статистики — кто, куда, сколько раз протоптал. Или применить для целей маршрутизации — скажем, во время пожара коврики будут указывать стрелочками направление эвакуации.

НАДРАТЬ УШИ

СБОРНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ СТЕРЕОФОНИЧЕСКИХ ГОЛОВНЫХ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ

ПРИРОДА наделила человека пятью чувствами: зрением, слухом, осязанием, обонянием и вкусом. Жить полноценно без любого из них невозможно. Разумеется, не все чувства одинаково важны. Наиболее значимую роль, вне всякого сомнения, играют зрение и слух. Или, проецируя на нашу с вами тематику, графические и аудиоустройства. Первые неоднократно посещали страницы **"Железного цеха"** и без сомнения были представлены во всем своем природном разнообразии. Что же касается звука, то тут имеет место быть одно весьма досадное упущение. Среди множества звуковых карт, колонок и сабвуфров вниманием обойдены наиболее близкие к оригинальным человеческим органам слуха устройства, зовущиеся в народе просто "уши". Я имею в виду так называемые "наушники" — носимые на голове акустические двухканальные аудиосистемы. Скромные, но временами абсолютно необходимые геймеру товарищи, о чьих достойных подвигах мы поведаем вам сегодня...

Сегодня в нашем **"Железном цехе"** тестируются 15 качественных hi-fi-наушников. Почему именно наушников, а не колонок? Причина проста — практически любые наушники способны дать на порядок более качественное звучание, чем стационарные акустические системы за ту же цену. Да и потом, в ряде случаев наушники просто незаменимы. Думаю, никто не будет спорить, что громкая музыка или звуки жестокого рубилова в **Warcraft** не слишком порадуют ваших домочадцев в глухую полночь. С наушниками такой проблемы не возникает в принципе, главное — громко не ругаться при поражении и не подпевать волжским басом припевы любимым исполнителям.

К выбору моделей для теста я подошел очень демократично — жестко не ограничивал технические особенности или цены, как это обычно принято при тестировании однотипных устройств. Единственным критерием отбора был верхний ценовой предел — \$60. Во всем остальном — полная свобода: открытые и закрытые, дешевые (всего 500 руб.) и дорогие, большие и маленькие и даже (!) беспроводные. В результате каждый из вас сможет выбрать себе модель по вкусу и по карману. Но для начала имеет смысл поговорить о наушниках вообще: об их типах, особенностях конструкции и технических параметрах.

АНАТОМИЯ НАУШНИКОВ

Почти все наушники состоят из трех элементов:

- чашек со звуковыми излучателями, которые воспроизводят звук;
- оголовья, которое соединяет чашки между собой;
- амбушюр — мягких валиков-прокладок, которые располагаются с внутренней стороны чашек и непосредственно прилегают к ушным раковинам.

Существует два основных типа наушников — открытые и закрытые. В открытых наушниках чашки имеют отверстия с внешней стороны и свободно пропускают звук в обе стороны. Основным недостатком открытых наушников — в них слушателю слышны посторонние шумы, а до окружающих вполне отчетливо доносится прослушиваемая вами музыка или недвусмысленные звуки пальбы из шотгана. Достоинство этого типа наушников — обратная сторона их недостатка: вы всегда сможете услышать телефонный звонок и важные кодовые фразы типа "Атаа! Начальник!" или "Вася, иди кушать, я тебя уже пятый раз зову!". Но главный плюс открытых наушников — это большая естественность звучания. За счет открытости чашек уменьшается нежелательный резонанс рядом с ухом слушателя, и звук получается более нежным и чистым.

Закрытые наушники, напротив, оборудованы чашками, которые не пропускают звуки. Если полная отрешенность от внешнего мира при прослушивании любимой музыки или при игре для вас важнее всего, лучше всего выбрать себе именно закрытую модель.

Ну и нельзя не упомянуть еще об одном типе — полуоткрытых наушниках, которые представляют собой нечто среднее между первым и вторым типом, прямо как в легендарном анекдоте про крокодилов, которые если и летают, то только очень низко.

Теперь несколько слов о том, как нужно выбирать наушники. Самое главное правило — перед покупкой наушники необходимо испытать в деле, прослушав на них какую-нибудь музыку или поиграв в компьютерную игру. Не меньшее внимание стоит уделить комфортности. Чашки не должны давить на ушную раковину, но в то же время обязаны хорошо держаться на голове, чтобы не соскользнуть в самый неподходящий момент. И не обращайтесь к фальшивой аргументации продавца типа "Это вам только кажется, на самом деле они удобные" или "Это сначала так, потом привыкаешь, и все нормально". Наушники — не тапки, они не разносятся. Учтите, если вам немного неудобно уже в первые минуты, при долгом прослушивании дискомфорт, скорее всего, усилится и перерастет в устойчивые болевые ощущения.

Если возможности испытать наушники в деле нет (например, вы делаете покупку через интернет-магазин), единственным доступным критерием остается имя производителя и... цена. Да, да — вы не ослышались. Дело в том, что технические параметры наушников (их мы рассмотрим чуть ниже), в отличие от цены, не скажут вам абсолютно ничего. Во-первых, даже при отличных характеристиках наушники могут звучать просто отвратительно, например, из-за несбалансированного воспроизведения разных частот звукового диапазона. А, во-вторых, бумага, как известно, все стерпит — написать можно, что угодно. Тем более что характеристики на-

ушников не поддаются измерению в домашних условиях и, следовательно, никто из рядовых покупателей претензий за недостоверную информацию предъявить не сможет в принципе.

Еще один неплохой способ выбора "ушей" — это, вы удивитесь, данная статья. Неспешно изучив приведенные ниже рецензии, любой заинтересованный меломан/геймер сможет выбрать себе модельку по вкусу.

AIWA HP-AK100



Aiwa HP-AK100 приковывает внимание с первого взгляда: стильный эlegantный дизайн и внушительные, намекающие на однозначную серьезность продукта, размеры. Однако внешние габариты в данном случае обманчивы — на поверку **Aiwa** оказалась достаточно легкой. Будучи напяленной на голову вашего покорного слуги, данная модель приятно поразила удивительным ощущением легкости и незаметности — как будто вместо громоздкой конструкции, которой эти наушники кажутся со стороны, я надел нечто воздушное и невесомое.

Чашки сделаны из мелкоячеистой сетки и обеспечивают прекрасную вентиляцию, более того, сами излучатели благодаря особой конструкции находятся на довольно значительном расстоянии от уха. Таким образом, **HP-AK100** никогда не будет "орать" вам в самые уши; нет — скорее, эта модель будет "разговаривать" с вами на равных. На голове наушники сидят довольно прочно, этому способствуют мягкие плюшевые амбушюры и самонастраивающаяся лента под дужкой оголовья. Комфортность потрясающая — в таких наушниках можно сидеть часами, играя или слушая музыку.

И поверьте, имея такие "уши", даже абсолютно равнодушный к музыке человек за считанные часы неизбежно станет меломаном. Звук, издаваемый **Aiwa HP-AK100**, очень мягкий и реалистичный: верхние частоты слышимого

диапазона чисты и прозрачны, середина и бас воспроизводятся без искажений. В любой композиции четко различим каждый инструмент, плюс хорошо распознаются даже самые мельчайшие звуковые детали — скольжение руки по грифу гитары и т.п. Особенно равнодушны эти наушники к инструментальным композициям и рок-музыке. Пожалуй, единственная претензия — недостаточно сильный бас, мощности которого не хватает для настоящего звукового "мяса" в heavy metal. В играх наушники хороши, но максимальную оценку им мешает получить излишне правдивое воспроизведение — если в игре используются MP3-файлы с низким битрейтом, все огрехи сжатия с потерями ("срезы" верха, искажения в среднем и низком диапазоне и т.д.) становятся сразу слышны.

В целом, **Aiwa HP-AK100** — это скорее музыкальные, чем игровые наушники. Превосходное звучание и высокая комфортность вкупе с привлекательным внешним видом заслуживают особого поощрения. Без лишних споров, эти "головные акустические стереосистемы" получают награду "Выбор редакции".

AKG K66

Эта модель также выглядит привлекательно, и при первом поверхностном взгляде обещает быть комфортной и приятно звучащей покупкой. Увы, обещаниями все и заканчивается. Из плюсов конструкции можно отметить только небольшой вес и мягкие амбушюры. Дальше начинаются проблемы: наушники сидят на голове неплотно и при движениях головой начина-



ют сползать, чашки недостаточно велики, и даже моим ушам (вполне стандартного размера, ГОСТ не укажу) было в них тесно. Вентиляция также посредственная; это полуоткрытая модель, и в жаркую погоду уши начинают довольно быстро потеть.

Но еще больше огорчает звучание — наушники за такую цену (см. таблицу с характеристиками) должны звучать намного лучше. Сквернее всего **AKG K66** воспроизводят средние частоты, выпячивая на передний план верха и бас. Верхние частоты — на твердую четверку, низы — довольно мощные, но сильно размазанные, им не хватает четкости и резкости. В результате музыка с **AKG K66** звучит не очень естественно, особенно страдают насыщенные композиции со сложными аранжировками, а в "забойных" металлических темах звук вообще превращается в кашу. Неплохо эти наушники справляются только с попсой.

Игры разочаровали меня еще больше. Главным образом из-за звучания в **Ghost Recon**: мощное стаккато крупнокалиберного пулемета неожиданно зазвучало как тархетение детского автомата на батарейках.

Одним словом, покупать **AKG K66** я не советую, за ту же сумму можно найти куда более достойную модель.

KENWOOD KPM-810

Весьма оригинальная модель, имеющая ряд оригинальных особенностей. Во-первых, **Kenwood KPM-810** очень компактны, имеют складную конструкцию, плюс в комплекте поставляется элегантный мешочек для транспортировки. Это полезно, если вы, к примеру, захотите взять наушники с собой в гости или в компьютерный клуб. Во-вторых, **KPM-810** оснащены системой активного шумоподавления, которая при помощи миниатюрных микрофонов на внешней стороне чашек улавливает посторонние звуки и "в противовес" шуму корректирует



звучание. Питается система шумоподавления от одной батарейки **AAA** (одна штука входит в комплект). Идея не нова, но в недорогих наушниках встречается редко. Впрочем, качество этого шумоподавления оставляет желать лучшего: уловить различия в звучании со включенным и с выключенным шумоподавлением можно только при помощи продолжительной концентрации Дао.

Как известно, за все приходится платить. В этом случае комфорт был принесен в жертву компактности и "шумодаву": наушники довольно тяжелы для своего размера, чашки — малы, но самая большая проблема — сильное давление на ушные раковины: уши начинают болеть уже минут через 10 после прослушивания. Еще один неприятный момент — вся конструкция сделана из хрупкой пластмассы, и по неосторожности это чудо инженерной мысли можно ненароком сломать.

Звучание же, в противовес всему остальному, оказалось очень даже неплохим. Эти наушники явно предпочитают середину, но при этом и верхние, и нижние частоты также

Характеристики

	Акустическое оформление	Мониторные	Частотная характеристика, Гц	Чувствительность, дБ/мВт	Импеданс, Ом	Длина шнура, м	Штекеры	Регулятор громкости	Цена, руб.
Aiwa HP-AK100	открытые	да	10-30000	100	16	5	3,5/6,3	нет	1270
AKG K66	полуоткрытые	да	18-22000	96	32	3	3,5/6,3	нет	1010
Kenwood KPM-810	закрытые	да	20-20000	110	24	1,5	3,5/6,3	нет	1400
Koss QZ5	закрытые	да	40-20000	102	60	2,4	3,5/6,3	да	1690
Koss TD61	закрытые	да	25-15000	93,5	28	2,4	3,5/6,3	нет	850
Nady QH460	открытые	да	20-20000	109	32	3	3,5/6,3	нет	1270
Numark D200	закрытые	да	20-22000	100	100	3	6,3	нет	1530
Panasonic RP-HG20	закрытые	да	18-22000	101	24	2	3,5/6,3	нет	490
Philips HP840	открытые	да	8-29000	105	40	3	3,5/6,3	нет	1080
Sennheiser EH2200	закрытые	да	12-22000	106	64	3	3,5/6,3	нет	1780
Sennheiser HD 437-V2	открытые	да	21-18000	115	32	3	3,5/6,3	нет	510
SONY MDR-CD180	закрытые	да	16-20000	98	24	2	3,5/6,3	нет	660
SONY MDR-CD480	открытые	да	8-25000	104	40	3,5	3,5/6,3	нет	1820
Thomson HED-720	закрытые	да	20-18000	97	32	3	3,5/6,3	да	580
Thomson WHP-440	закрытые	нет	20-20000	100	40	—	3,5	да	1360

не забыты. Немного не хватает мощности, но данный факт компенсируется малым коэффициентом искажений. Все жанры музыки звучат на четверку с плюсом. Особо хорошо Kenwood KPM-810 проявил себя в играх. Честно говоря, не ожидал. Практически все звуковые эффекты на твердую пятерку; фон и "типа трехмерное-объемное" звучание более чем отчетливы. Очень разумный выбор для игры в клубе. Если бы не недостаток комфорта, можно было бы смело выдавать награду "Лучшая покупка".

KOSS QZ5



Эти наушники так и хочется назвать "танковыми" — благодаря уникальной закрытой конструкции они отсекают практически все посторонние шумы: даже свой собственный голос слышен как в тумане. Разумеется, окружающим тоже ничего не слышно. На левой чашке этой модели расположен регулятор громкости, а на шнуре (ближе к слушателю) имеется переключатель "моно/стерео" — то есть при желании стереосигнал можно "превратить" в моно (вот только непонятно — зачем?). Кстати, сам шнур

витой, как у телефона, что очень удобно, ибо в отличие от обычного шнура он не перекручивается и не запутывается. На этом сюрпризы не заканчиваются: соединительная дужка наушников находится не над головой, а на затылке, а для того, чтобы чашки не сползали с ваших ушей, используется поддерживающая лента, которая облегает голову сверху. Очень необычно, но удобно: несмотря на большой вес, наушники обеспечивают отличную комфортабельность и полную звукоизоляцию. Девиз Koss QZ5 — "теперь только ты и я — и больше никого". Жаль, что дальше предварительных ласк дело не идет: качественный звук в этой модели достижим только на небольшой и средней громкости. Стоит только повернуть регулятор громкости вправо, и пошло-поехало: бас начинает явственно хрюкать от перегрузки, середина "проваливается" и становится нечеткой, а верхи начинают прорезать мозги, как алмазное сверло. Видимо, создатели этой модели решили, что при такой звукоизоляции большая громкость не нужна.

Если вы не любите громкую музыку и душевраздирающие вопли и зубодробительные взрывы в играх, эта модель вам подойдет, как куртка индивидуального пошива. Если же вам нужна агрессивная мощь и бешеный напор, то вы обратились не по тому адресу.

KOSS TD61

Легкая и свободная конструкция. На уши не давит, но сидит на голове недостаточно плотно, при резких движениях может соскользнуть. По характеру звучания Koss TD61 очень напоминают AKG K66, но имеют более жесткий и четкий бас. Сбалансированность звучания у TD61 луч-



ше, чем у AKG K66, и музыка в них слышится уже без гримасы скепсиса или тени снисходительной улыбки. Правда, все жанры, кроме попсы, наушниками "трактуются" весьма свободно — перед прослушиванием каждой песни так и хочется объявить: "Композиция такая-то в аранжировке Koss TD61".

В играх эти "ухи" проявили себя с лучшей стороны — даже непростой Ghost Recon звучал достаточно реалистично, хотя взрывам и выстрелам явно не хватало более мощного баса. Еще один положительный момент — "ретуширование" MP3: дело в том, что TD61 немного смазывают звуковую картинку, и побочный эффект такого характера звучания — смягчение огрехов MP3-кодирования, эдакий MP3-фильтр. Меломаны вряд ли останутся довольны, но геймерам данная модель должна понравиться. И еще один положительный нюанс: TD61 дополнительно комплектуются парой мининаушников — мелочь, а приятно.

NADY QH460

Дизайн Nady QH460 нашу тестовую лабораторию не впечатлил. Конструкция также далеко не идеальна. "Надя" умудряется одновременно и слегка давить на уши, и не слишком плотно держаться на голове — в этих наушниках не чувствуешь себя ни сухо, ни комфортно.



Слава богу, со звуком дело обстоит лучше. QH460 играют весь слышимый диапазон почти без искажений — спасибо открытому акустическому оформлению и качественным излучателям. Этой модели неплохо удаются верхи и середина, чуть хуже — бас. Музыкальные предпочтения "Нади" также определяются без труда — это поп-музыка, рок-баллады и несложные инструменталки.

А вот для игр, увы, данные "ухи" не подходят. Ее предел — фоновая музыка в "Симсах" и многочисленных "Тайкунах". Как только дело доходит до настоящих мужских забав — то есть до пальбы и взрывов, "Надя" с чисто женским визгом ретируется в кусты, ибо ни мощности, ни реалистичности ей не хватает.

NUMARK D200

Numark D200 — наушники, изначально созданные для бытовых домашних стереосистем (для студийного применения простоваты). Об этом говорит уже тот факт, что D200 оснащены большим джеком (6,3 мм) и не имеют переходника на стандартный для ПК миниджек (3,5 мм), поэтому без предварительной подготовки подключить D200 можно только к дополнительному модулю SB Live! или Audigy, во всех остальных случаях придется приобретать переходник.

Анализируя внешние данные, в совокупности модель от Numark можно назвать "элегантной". На голове наушники сидят хорошо — плотно, но не давят на ушные раковины. В

ХАРАКТЕРИСТИКИ НАУШНИКОВ

МОНИТОРНЫЕ НАУШНИКИ

Часто приходится сталкиваться с термином "мониторные наушники". Что означает это словосочетание? В теории все просто: мониторные наушники — это наушники высокого качества, предназначенные для студийной работы и диджеев. Главная особенность таких моделей — минимальные звуковые искажения, т.е. максимально "честное" воспроизведение звука. Увы, на практике все оказывается сложнее — сейчас мониторными наушниками умудряются "обзывать" даже недорогие модели, стоимостью \$15-20. Ну и о каком честном звуке за такие деньги может идти речь?

ЧАСТОТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Частотная характеристика показывает диапазон частот, который способны воспроизводить наушники. Увы, для оценки качества звучания этот параметр совершенно непригоден. Во-первых, способность воспроизводить звук на определенной частоте сама по себе не значит абсолютно ничего. Простой пример: наушники могут воспроизвести звук на частоте 30 Гц с громкостью 10 дБ, а звук на частоте 10000 Гц с громкостью 25 дБ, при том, что сигнал в обоих случаях будет иметь одинаковую мощность. То есть верхние частоты попросту будут звучать громче, чем нижние. Поэтому для оценки качества нужно смотреть не на числа, а на график с амплитуд-

но-частотной характеристикой (АЧХ), на котором виден не только диапазон, но мощность выходного сигнала в децибелах на всех частотах. Соответственно, АЧХ гипотетических идеальных наушников должна представлять собой абсолютно прямую горизонтальную линию во всем диапазоне воспроизводимых частот. Увы, только считанные модели имеют в документации график с АЧХ, но и наличие АЧХ — тоже не гарантия качества, так как проверить честность указанных характеристик вы сможете только при помощи собственных ушей.

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Чувствительность показывает способность наушников воспроизводить слабый сигнал. Чем выше чувствительность наушников, тем большее число плохо различимых звуковых деталей они способны воспроизвести. И наоборот — наушники с низкой чувствительностью будут при воспроизведении "съедать" часть слабых призывов.

ИМПЕДАНС

Импеданс — это входное сопротивление наушников. Чем выше импеданс, тем более мощный источник сигнала необходим для нормального звучания. А наушники с малым импедансом можно свободно использовать и с маломощной аппаратурой, например с плеером.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Как уже было написано выше, измерить параметры наушников в домашних условиях — невозможно, да и голые цифры мало что расскажут о достоинствах и недостатках той или иной модели. К счастью, есть самый надежный и многофункциональный (хотя и не самый объективный) инструмент — ухо. Поэтому данное тестирование (как и вообще любое тестирование наушников) — исключительно субъективное. Тем не менее, я сделал все возможное, чтобы не «обидеть» или наоборот — не перехвалить какие-то конкретные модели.

Все устройства испытывались на компьютере, оснащенном звуковой картой **SB Live!** Для тестирования использовалась музыка различных жанров (в формате **CD Audio** и **MP3**) плюс компьютерные игры различных жанров. **Audio CD** воспроизводились при помощи стандартного программного **CD-плеера Windows**, а **MP3-файлы** проигрывались на плеере **Apollo 37t**.

МУЗЫКА

Попса

— *Несчастный случай: День радио (MP3, 160 kbps)*

Этот альбом был выбран по одной простой причине: в нем спародированы практически все жанры отечественной поп-музыки — от шансона и авторской песни до иванушкоподобных мальчишеских коллективов.

Рок

— *Scorpions: Eye To Eye (CD)*

Последний альбом легендарной группы очень разнообразен — здесь есть и характерные для **Scorpions** рок-баллады, и более тяжелые и динамичные вещи.

— *Extreme: Waiting For The Punchline (MP3, 192 kbps)*

Забойные соло Нуно Беттенкорты — одного из лучших современных рок-гитаристов, превосходный вокал Гарри Чероне, сложные аранжировки — с таким звуковым материалом справится далеко не каждая модель.

Металл

— *Finntroll: Jaktens Tid (MP3, 160 kbps)*

«Горячие финские парни» способны озадачить даже дорогие модели головных телефонов. Забегая вперед, скажу, что только считанные единицы из протестированных моделей оказались способны озвучить **Finntroll**, не превратив композиции в невнятную звуковую кашу.

— *Savatage: Poets & Madmen (MP3, переменный битрейт, среднее значение — 192 kbps)*

Последний альбом одной из лучших групп стиля **progressive metal**. Сочные гитарные риффы, скоростные соло, надрывный вокал — одним словом, превосходный тестовый материал.

Инструментальная музыка

— *Дидюля: Арабика (MP3, 192 kbps)*

Несложная инструментальная музыка с обилием танцевальных поп-аранжировок. Во многих композициях звучит акустическая гитара.

— *Joe Satriani: Strange Beautiful Music (CD)*

Свежий альбом лучшего в мире «электронного» мастера — Джо Сатриани. Безумные аранжировки, обилие всевозможных гитарных примочек (штук по пять на каждую композицию) — одним словом, очень сложная музыка для любых наушников.

ИГРЫ

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Драйвовая фоновая музыка, рев мотора на высоких оборотах, скрип тормозов, хруст гравия при съезде на обочину, переговоры полицейских в радиозфере — не самый сложный, но насыщенный деталями звуковой тест.

NHL 2003

Щелчки клюшки по шайбе, звуки рикошетов, рев трибун, голоса комментаторов. Все мы знаем, как звучит настоящий хоккей, «знают» ли это наушники?

Ghost Recon

Игра, которая без звука потеряет половину своего очарования: шелест листвы, стрекотание сверчков, шум ветра в кронах деревьев, превосходно оцифрованные звуки выстрелов, рикошетов и взрывов. **Ghost Recon** просто перенасыщен звуками, и малейшая фальшь при воспроизведении чувствуется немедленно.

водит излишняя «честность», наглядно демонстрирующая все недостатки звука, закодированного в **MP3**.

В общем и целом — неплохие, хотя и достаточно дорогие наушники.

PANASONIC RP-HG20



На фоне более габаритных моделей, которые доминируют в этом тесте, **Panasonic RP-HG20** смотрятся, как болонка на выставке служебных волкодавов. Дизайн этой головной акустики явно ориентирован на использование не только с компьютером, но и с разного рода портативными устройствами вроде плеера. Миленькая «а-ля hi-tes» цветовая гамма плюс небольшие габариты. Но не все так гладко. На

деле **Panasonic RP-HG20**, увы, не может похвастаться ни большим удобством, ни высокой прочностью. Дужка из тонкой пластмассы уже одним своим видом вызывает подозрения — практика показывает, что долго такие наушники не живут.

С удобством все еще печальнее: чашки маленькие (плата за компактность), на голове наушники сидят непрочно, а для предотвращения соскальзывания оборудованы пластмассовыми дужками, которые цепляются за уши. Многие, в том числе и я, не в восторге от такого конструктивного решения — ибо неудобно и некрасиво.

Звучит эта модель довольно скромно (а чего еще ожидать от наушников стоимостью всего **490** рублей?): верхние частоты чисты и прозрачны, середина — на четыре с минусом, бас — слабенький. При небольшой громкости музыка звучит с минимальным количеством искажений, но при повышении уровня громкости **Panasonic** быстро сдается: появляются хрипы, бас задыхается, а высокие частоты приобретают неприятный металлический оттенок. Тут же, справедливости ради, замечу, что вложенные в них средства **RP-HG20** отрабатывают на все **100%**. Я встречался с наушниками, которые за схожую сумму не могли обеспечить и половины такого качества звука.

Диагноз вполне предсказуем: это наушники для плеера, ориентированные на прослушивание поп-музыки. Все остальные области применения — не для них. Для геймеров с реально низкими требованиями, не имеющих возможности купить что-нибудь посерьезней.

PHILIPS HP840



После малышки **HP195** — огромные **HP840** как ведро бальзама на израненную душу. Очень красивые и удобные наушники. Амбюшюры чашек сделаны из мягкого плюша, а сами чашки настолько просторны, что использовать эти наушники сможет даже индийский слон. Давление на ушные раковины минимальное, а на голове конструкция поддерживается мягкой и широкой самонастраивающейся лентой под оголовьем. Если **Aiwa HP-AK100** стремится к минимуму снизить свое присутствие на голове слушателя, создавая иллюзию, что собственно на кумполе у вас ничего нет, то **Philips HP840** не стесняется брать инициативу в свои руки, с охотой отыгрывая роль лучших в мире мягких домашних тапочек для ушей.

Звук у этих наушников настолько же мягок и уютен, как и их дизайн. Вся музыка звучит очень качественно. Общая аудиокартинка при воспроизведении получается четкой и детализиро-



Numark D200 можно долгое время с комфортом слушать музыку или играть.

По качеству звучания **Numark** очень напоминает **Aiwa HP-AK100**, но здесь звук чуть более резкий и жесткий. Почти все жанры музыки звучат одинаково хорошо, однако в металлических композициях не хватает чуть более жесткого и напористого баса, а в инструментальных композициях — четкости и мягкости звучания.

Озвучивание игр **Numark** удастся на пять с минусом. Минус в основном за то, что, помимо недостаточно выразительного баса, «ухи» под-

ванной: отдельные инструменты хорошо различимы, и даже мелкие "призвуки" (вроде уже упомянутого движения медиатора по гитарной струне) слышны очень отчетливо. Бас у HP840 чрезвычайно мощный и глубокий, но ему немного не хватает резкости и упругости. Тем не менее со сложной рок-музыкой и с heavy metal эта модель справилась без особых проблем, даже самые насыщенные композиции звучали ярко и сочно.

А вот в играх мягкий обволакивающий бас оказался не совсем кстати. Подствольные гранатометы и автоматические винтовки зазвучали, как музыкальные инструменты из духового оркестра, — мягко и поэтично. В целом не фатально, и при многократных прослушиваниях быстро привыкаешь.

Великолепный набор свойств и совсем не высокая для такого качества стоимость однозначно заслуживает награды "Лучшая покупка".

SENNHEISER EH2200

Sennheiser — в мире наушников имя настолько же известное, как, к примеру, Ford — в автомобильной промышленности. Поэтому к тестированию EH2200 я подошел особо строго. Но придираться ни по одному из пунктов не удалось. Да, дизайн не поражает безумным полетом фантазии, но в профессиональной технике излишняя вычурность и не нужна. Хорошее вино должно говорить за себя превосходным вкусом, а не красочной этикеткой, а хорошие наушники должны в первую очередь отлично звучать. С этой задачей Sennheiser EH2200 справился лучше всех, с легкостью проиграв все без исключения музыкальные композиции и ни на секунду не сфальшивив даже на "непроходимом" для многих моделей Finntroll. В играх эта модель тоже превзошла всех без исключения конкурентов: очарованный реалистичностью звучания, я едва не засел за прохождение Ghost Recon в очередной, 4-й по счету раз.



Комфортность EH2200 также на уровне. Единственный недостаток этой модели — довольно высокая цена, но как известно, за качество приходится платить. В общем и целом, профессиональная модель для тех, кто не верит в компромиссы.

SENNHEISER HD 437-V2

Еще одна модель от известного производителя, на этот раз гораздо более дешевая и скромная по своим возможностям. Дизайн HD 437-V2 так же строг, как и у предыдущей модели, но конструкция гораздо примитивнее: чашки снабжены сплошными накладными амбушюрами из поролона и соединены между собой широкой пластмассовой дужкой. Дужка достаточно прочна, но пластмасса есть пластмасса — при неосторожном обращении наушники можно сломать. Чашки прилегают к ушам довольно плотно, пожалуй, даже излишне, но при этом на голове держатся

не очень уверенно, так как пластмассовая дужка не обеспечивает надежной фиксации. В целом удобство можно оценить на четверку.

Звучат наушники очень сбалансированно, практически без искажений на стрессовой для многих высокой громкости. Как это водится, обнаружились и небольшие недостатки: басу не хватает мощности, а верхам и середине — детализации. Но в общей сложности звучание — очень хорошее, а если учесть еще и невысокую стоимость... В играх Sennheiser HD 437-V2 уверенно держал марку и честь фирмы не уронил, проявив себя исключительно с хорошей стороны. При недостатке финансов я рекомендую остановить свой выбор именно на этой модели.



SONY MDR-CD180

Не секрет, что компания SONY выпускает один из самых широких спектров головной акустики, различной по цене и возможностям. MDR-CD180 занимает в этом спектре почетный ранг недорогой модели нижнего среднего уровня. Смотрятся эти "ухи"



Итоговые оценки

	Дизайн	Конструкция	Комфортность	Верхи	Середина	Бас	Игры	Попса	Рок	Металл	Инструментал	Итого
Aiwa HP-AK100	10	10	10	10	10	8	9	10	10	9	10	9,6
AKG K66	9	7	7	8	4	5	4	8	7	6	6	6,5
Kenwood KPM-810	10	7	6	8	10	7	9	8	8	7	7	7,9
Koss QZ5	10	10	10	10	10	6	8	9	7	6	7	8,5
Koss TD61	10	8	7	8	5	7	7	9	8	6	7	7,5
Nady QH460	9	7	6	8	8	7	5	9	7	7	8	7,4
Numark D200	10	8	9	9	10	8	8	10	10	8	9	9,0
Panasonic RP-HG20	7	3	5	9	7	6	6	9	6	6	7	6,5
Philips HP840	10	9	10	9	10	9	8	10	10	10	9	9,5
Sennheiser EH2200	8	8	9	9	10	10	10	10	10	10	10	9,5
Sennheiser HD 437-V2	9	7	8	8	8	7	7	10	9	7	8	8,0
SONY MDR-CD180	8	6	8	7	7	5	3	7	6	4	6	6,1
SONY MDR-CD480	9	8	9	10	10	9	8	10	10	9	10	9,3
Thomson HED-720	8	9	8	7	9	7	7	8	8	7	7	7,7
Thomson WHP-440	7	7	6	6	5	4	3	6	3	2	3	4,7



весьма симпатично, хотя конструкция могла бы быть и попрочнее. На голове **SONY** сидит довольно крепко, не соскальзывает и почти не давит, но чашки недостаточно велики, поэтому максимальную оценку за удобство этой модели поставить нельзя. С другой стороны, для этого ценового диапазона комфорт очень неплох.

Звук также соответствует цене — слабенький, не очень реалистичный. Чем громче и сложнее музыка, тем в большее замешательство приходит **MDR-CD180**. Более-менее нормально эти наушники воспроизводят только попсу. В играх эта модель показала себя хуже всех — звук слабый, неправдоподобный, с большим количеством искажений.

Зато эти наушники наверняка порадуют сексуальных маньяков. Привожу цитату с коробки: *"30-мм возбудитель используется для усиления качества звука. Возбудитель в корпусе расположен в соответствии с формой ушей"*. Что такое "звуковой возбудитель", в точности я не знаю, но диаметр 30 мм заочно вызывает уважение.

SONY MDR-CD480



Это — модель наушников полупрофессионального уровня, достойно представляющая славное имя **SONY** в нашем тестировании. И комфорт, и качество звучания просто отличные. Есть несколько небольших недостатков, например — нечеткая фиксация наушников на голове, но они с лихвой окупаются огромным набором достоинств.

В первую очередь хочется похвалить звук. У **MDR-CD480** почти все частоты звучат без искажений даже на очень большой громкости: при повышении уровня звука первыми сдадутся ваши барабанные перепонки.

Жанровых предпочтений у этой модели нет, разве что heavy metal они играют с небольшим снобизмом, в отличие от тех же **Philips HP840**, которые к жесткой напористой музыке относятся с явным дружелюбием.

А игры эти наушники, как ни странно, недолюбливают, ехидно выставляя напоказ срезанные верхи во всех без исключения MP3-шках и искажения в середине и низах.

Окончательный вывод таков: **SONY MDR-CD480** — это наушники для состоятельных (самая дорогая в тесте модель) и требовательных к качеству меломанов. Джаз, рок и классика — вот их стихия.

THOMSON HED-720



HED-720 — недорогая модель, обеспечивающая хороший комфорт и неплохое качество звучания. Дизайн наушников выполнен в стиле "техно". Конструкция типична для этого класса устройств: большие чашки с мягкими амбушюрами и оголовье с самонастраивающейся дужкой. Правда, у разных производителей реализация этого конструктивного подхода получается по-разному; что касается **Thomson**, то задача выполнена на твердую четверку. Наушники довольно удобны, но фиксация на голове не очень четкая — то лента оголовья слабовата, то ли чашки прилегают неплотно. Из бонусов можно отметить регулятор громкости на шнуре — весьма неплохое подспорье при просмотре фильмов на компьютере, не вставая с кресла или дивана.

Звук достаточно ровный, с заметной, но вполне приятной окраской звучания. Четче и реалистичнее всего звучат средние частоты, а верхи и бас слабоваты. Что касается баланса частот, похоже, что конструкторам этой модели удалось найти золотую середину: наушники очень неплохо воспроизводят все стили музыки и обеспечивают качественное звучание в играх. Да, часть мелких звуковых де-

талей при воспроизведении "проглатывается", но "генеральную линию Партии" наушники понимают правильно и не уродуют ни музыку, ни звуки в играх даже при высоком уровне громкости. Без тени преувеличения могу сказать, что **HED-720** — хороший, добротно сделанный середнячок.



THOMSON WHP-440

Самая необычная модель в нашем тесте — беспроводные наушники **Thomson WHP-440**. Согласитесь, нечасто приходится встречать беспроводные радионаушники по такой цене (см. таблицу с характеристиками). Непроизвольно начинаешь искать какой-то подвох.

И таки да — подвох есть, и не один. Во-первых, удобными **WHP-440** можно назвать только под гипнозом. Наушники довольно массивны (внутри одной из чашек расположен приемник сигнала, а внутри другой — два аккумулятора типоразмера AA), и создается впечатление, что главная их цель в этой жизни — это во что бы то ни стало соскользнуть с головы слушателя.

Во-вторых, беспроводные наушники бывают самонастраивающиеся и с ручной настройкой. Надо ли говорить, что **WHP-440** и знать ничего не хотят об автонастройке? Весь процесс придется выполнять вручную, и поверьте мне, задача эта далеко не простая. Начнем с того, что колесико настройки расположено непосредственно на правой чашке в задней ее части. Далеко не самое удобное место, но весь ужас не в этом. Он в том, что колесико чересчур чувствительное, и проскочить нужную частоту очень просто. В результате настройка отнимает ощутимое количество времени — иногда минут пять.

Ну и главная проблема — низкое качество звука. Комментировать не буду — смотрите оценки в таблице.

Таким образом, покупать эти наушники можно только для того, чтобы поставить галочку напротив графы "уши без проводов — понтонные" в списке ежемесячных жизненных достижений. Другими словами, чуда не будет. За действительно хорошие радионаушники по-прежнему нужно выкладывать втрое большую сумму. Поэтому я все же рекомендую пока сосредоточить свое внимание на более качественных проводных моделях.



Мы благодарим интернет-магазин **www.stereophones.ru** за все предоставленные на тестирование устройства.

ПЯТОЕ КОЛЕСО

ИЛИ В ПОИСКАХ ИДЕАЛЬНОГО МАНИПУЛЯТОРА ТИПА "РУЛЬ"



Пословица гласит, что телеге пятое колесо — ни к чему. Хорошая, правильная, добрая и одновременно безнадежно устаревшая народная мудрость. Ибо любому современному автомобилю (который в случае отечественного автопрома мало отличается от телеги) пятое колесо — оно же рулевое — необходимо как воздух.

Отдельный случай составляют виртуальные средства передвижения, где пятое колесо по сути единственное. Не секрет, что управление при помощи руля-манипулятора и управление при помощи клавиатуры, мягко говоря, различаются. И дело тут не только в точности позиционирования или удобстве. Настоящий, "всамделишный" руль — это источник информации, который опытному водителю может сказать очень многое. Рули для автомобильных симуляторов тоже научились "разговаривать" с игроком при помощи технологии force feedback. Конечно, виброотдача пока еще не может на 100% воспроизвести поведение настоящей "баранки", но такие нюансы, как смена дорожного покрытия, столкновение с препятствием или момент срыва машины в занос, вы не только увидите на экране, но и прочувствуете своими собственными руками.

Однако выбрать достойный руль — вовсе не тривиальная задача. Как и приснопамятные йогурты, разные модели игровых рулей имеют свои достоинства и свои недостатки. Помочь в выборе может только тестирование, желательно — с использованием максимального количества автосимуляторов. Я тестировал рули с помощью следующих игр: F1 2002, Racing Simulation 3, Colin McRae Rally 2, Need For Speed: Hot Pursuit 2, "Дальнобойщики 2".

Но давайте перед началом нашего тест-драйва "нарисуем портрет" идеального руля. Эдакого "эталона красоты", приобрести который мечтает всякий бывалый компьютерный автотонщик.

Идеальный руль должен:

1. Надежно крепиться к столу; особенно это важно для рулей с мощной виброотдачей. Идеальный вариант — крепление к столу при помощи трубки с затяжными винтами. Советую обратить внимание на покрытие прижимающих элементов — стальной зажим может испортить поверхность стола, оставив на нем вмятины и царапины.

2. Руль должен быть сделан из качественных, прочных материалов. Очевидно, что металлическая конструкция прослужит дольше, чем пластиковая.

3. Покрытие рулевого колеса должно быть сделано из мягкой пористой резины или натуральной кожи, как у Logitech MOMO Force. Дешевое пластиковое рулевое колесо с большой вероятностью будет проскальзывать в ваших

потных, натруженных долгой гонкой руках. Для справки: повышенное потоотделение конечностей для геймера не исключение, а скорее правило — своеобразный добрый знак того, что руки еще не оторвало виброотдачей.

4. Руль должен иметь достаточное количество программируемых кнопок. Чем их больше — тем лучше: это дает возможность перенести управление игрой полностью на руль (пользоваться в игре одновременно рулем и клавиатурой практически невозможно).

5. Жесткость руля не должна быть чрезмерно слабой или наоборот — сильной. В моделях с виброотдачей жесткость руля обычно можно настраивать; если такой возможности нет, это недостаток.

6. Угол поворота руля должен быть не менее 180 градусов в обе стороны. А еще лучше — не менее 270.

7. Люфт руля (зона свободного — без вращения колес — хода) должен быть минимальным. Чем меньше люфт, тем точнее будет управление машиной в игре.

8. Качество сцепления педального блока с полом должно быть надежным. Этот фактор зависит от массы педального блока и от качества резиновых прокладок на днище. Некачественный педальный блок будет "уезжать" вперед при нажатии педалей и может испортить вам удовольствие от игры. Если вы будете устанавливать педальный блок на ковровое покрытие, проверьте, имеются ли на днище зубчатые щетки, обеспечивающие сцепление блока с ковром.

9. Расстояние между педалями должно быть таким, чтобы нельзя было случайно нажать одновременно на газ и на тормоз.

10. Педали должны быть жесткими и иметь большую величину хода. Мягкие педали и педали с малым ходом не позволяют плавно газовать и тормозить. В результате эффект от игры с таким педальным блоком будет сильно походить на управление с клавиатуры, когда газ и тормоз выполняются продолжительным нажатием на клавиши курсора. Также весьма желательно, чтобы педаль тормоза была более жесткой, чем педаль газа.

Сегодня мы намерены представить вашему вниманию три весьма интересных манипулятора типа "пятое колесо", недавно появившихся на российском рынке и серьезно претендующих на звание "идеального" руля.

LOGITECH MOMO FORCE

- Интерфейс: USB
- Количество программируемых кнопок: 6, плюс 2 подрулевых штифтера
- Переключение скоростей: подрулевые штифтеры

MOMO Force — это мечта любого виртуального гонщика. Удивительно красивый, надежный и удобный руль. В чем же секрет? Все просто: конструкторам поставили задачу "слизать" дизайн руля с болидов "Формула-1", с чем они с честью и справились (вот, кстати, откуда в название руля затесалось название фирмы MOMO).

Тут уж ни о какой "игрушечности" и речи быть не может — внешне все выглядит как настоящее, причем не только руль полностью соответствует своему прототипу — точно скопирована и подставка. Хват руля потрясающе удобен. Не подкачало и конструктивное исполнение — баранка MOMO Force обшита настоящей кожей.

Угол поворота руля составляет 270 градусов в обе стороны, что позволяет комфортно играть в любые автосиму-



ДИЗАЙН	5
УДОБСТВО РУЛЯ	5
УДОБСТВО ПЕДАЛЕЙ	5
НАДЕЖНОСТЬ КРЕПЛЕНИЯ	5
ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ	4
ЦЕНА	\$175

ляторы: точное и плавное управление гарантировано. Для дополнительного управления имеется 6 программируемых кнопок и подрулевые рычаги для переключения передач. Увы, сделать полноценную рукоятку конструкторы или не захотели, или не смогли. Впрочем, металлические рычажки достаточно прочны и удобны, и через некоторое время к такому способу управления начинаешь привыкать.

Крепление руля к столу осуществляется при помощи двух металлических трубок с затяжными винтами-фиксаторами. Очень надежно, но не совсем удобно — выступающие винты могут мешать ногам (упираются колени).

Педальный блок также может похвастаться превосходным фирменным качеством исполнения. Хорошо продумана конструкция — среди прочих характеристик можно, например, регулировать угол наклона педалей относительно стопы. Педальный блок тяжел и имеет хорошую резиновую подложку, что практически полностью исключает проскальзывание блока на обычной поверхности; вы можете газовать и тормозить без опаски — контроль над машиной в любой момент будет стопроцентным. Тем не менее щеток-фиксаторов в конструкции блока нет, и поэтому на ковровом покрытии педали устанавливать не рекомендуется.

Люфт у руля практически отсутствует. Уже упомянутый большой угол поворота также весьма положительно влияет на точность управления. Более того — точному управлению не ме-

шают даже эффекты **force feedback**, которые тоже реализованы на высочайшем уровне. Играть с **MOMO Force** — неопишное удовольствие. Особенно он хорош в раллийных гонках — таких как **Colin McRae Rally**.

LOGITECH MOMO RACING FORCE

- Интерфейс: USB
- Количество программируемых кнопок: 6, плюс 2 подрулевых штифтера
- Переключение скоростей: подрулевые штифтеры, рукоятка на струбцине справа



ДИЗАЙН	4
УДОБСТВО РУЛЯ	4
УДОБСТВО ПЕДАЛЕЙ	3
НАДЕЖНОСТЬ КРЕПЛЕНИЯ	4
ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ	5
ЦЕНА	\$125

Казалось бы, какая мелочь — всего одно слово в названии. Однако рули **Logitech MOMO Force** и **Logitech MOMO Racing Force** — это два совершенно разных продукта. В отличие от своего старшего собрата **Racing Force** имеет пластмассовую конструкцию, поэтому априори нуждается в более бережном обращении.

Кстати, крепление руля к столу тоже осуществляется при помощи трех хлипких на вид пластмассовых (а не металлических) затяжных винтов. Несмотря на это, руль крепится к столу довольно прочно, а сами крепления никоим образом не мешают конечностям.

Внешне «баранка» смотрится симпатично, но не оригинально, ибо такой или очень похожий дизайн имеет подавляющее большинство игровых рулей. Единственная относительно самобытная особенность, почему-то отсутствующая у старшей модели, — это рукоятка переключения скоростей, расположенная на струбцине справа. Хорошая новость для левшей: при желании эту рукоятку можно установить на струбцине с другой стороны — для этого необходимо отвинтить пластмассовый крепежный руль, снять рукоятку и, вытащив пластиковую заглушку слева, вставить рукоятку и закрепить ее на новом месте.

Честно говоря, за эту рукоятку переключения скоростей рулю можно простить многое, даже недостаточно большую зону хода — **Racing Force** обеспечивает угол поворота всего на 110 градусов в каждую сторону. На практике, во многих играх угол поворота не так уж и важен, и куда большее значение имеет возможность ручного переключения скоростей. Например, этот руль отлично показал себя в «Дальнобойщиках».

Педаль должного впечатления не произвели. В основном потому, что они так же, как и все остальные элементы, выполнены из пластмассы. Отсюда неестественная легкость и общая хлипкость конструкции. Не имея достаточного веса, педальный блок на гладком покрытии уезжает вперед, наплевая на резиновые прокладки. С

ковром, правда, ситуация обстоит значительно лучше: днище помимо резиновых ножек имеет выдвижную щетку-фиксатор, которая вгрызается в ковер и не дает блоку проскальзывать. Спасая себя от преждевременных переломов (пластмасса — это, как вам скажет каждый химик, не металл), механизм педалей оказывает очень слабое сопротивление при нажатии; дозировать газ очень тяжело: чуть нажал, и педаль уже утоплена в пол. Тормоз чуть пожестче, но все же недостаточно для комфортной игры.

Виброотдача реализована на твердую четверку. Все эффекты присутствуют, но силенок у руля не хватает — очевидно, опять же оттого, что конструкторы опасались за конфронтацию хлипкой пластмассы и сильных геймерских рук. Даже при всех настройках, выставленных на максимум, эффекты обратной связи остаются недостаточно сильными.

THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK WHEEL

- Интерфейс: USB
- Количество программируемых кнопок: 8, плюс 2 подрулевых штифтера, качающаяся планка под рулем для переключения скоростей и 8-позиционный хэт
- Переключение скоростей: качающаяся планка под рулем или подрулевые штифтеры

Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel — новая модель руля от именитого производителя игровых манипуляторов. Дизайн в точности копирует реальный руль гоночного болида знаменитого Шумахера. Для всех сомневающихся в руководстве пользователя приводятся цветные фотографии: отличить игровой руль от настоящего руля-прототипа можно разве что по программируемым кнопкам (а Шумахер — вообще как живой).

Кстати, по количеству кнопок **Thrustmaster** опять впереди планеты всей: 8 штук на руле, удобный 8-позиционный хэт, плюс два подрулевых штифтера и качающаяся планка, которую можно использовать для переключения скоростей. Планка и штифтеры сделаны из дюрала и производят впечатление прочной и долговечной конструкции. Да и сам руль выглядит довольно прочным. Более точную и достоверную информацию о долговечности конструкции может дать только стресс-тест — например, использование руля в играх в состоянии сильного алкогольного опьянения.



Увы, недостатки эргономики выявляются сразу, стоит только взять руль в руки. Удобному хвату баранки мешают уже упомянутые штифтеры и планка — за них постоянно цепляешься костяшками пальцев. Второй недостаток — слишком тонкий обод рулевого колеса. Конечно, приятно, что ты управляешь рулем, один в один похожим на руль Шумахера, однако Шумахер рулит в перчатках (да и без перчаток Шумахер тоже рулит по полной программе), поэтому тонкий



обод ему не помеха. Есть желающие поиграть в автосимуляторы в перчатках или рукавичках, связанных любящей бабушкой? Я так и думал.

Зато угол поворота руля просто отличный — те самые, нужные 270 градусов. Также порадовало отсутствие люфта и хорошая реализация обратной связи: лучше, чем у **MOMO Racing Force**, но немного хуже, чем у **MOMO Force**.

Педаль этого комплекта очень прочны, база хорошо утяжелена и снабжена качественными резиновыми прокладками. Еще один плюс — правильное сопротивление педалей нажатие. Тормоз такой, как и должен быть — то есть более жесткий, чем газ.

ДИЗАЙН	5
УДОБСТВО РУЛЯ	4
УДОБСТВО ПЕДАЛЕЙ	4
НАДЕЖНОСТЬ КРЕПЛЕНИЯ	5
ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ	4
ЦЕНА	\$175

К сожалению, и тут не обошлось без недостатков: педальный блок не имеет средств фиксации на ковре и при первом же торможении может уехать далеко под стол. Поэтому ставить его осмысленно только на голом полу. По непонятной причине верхняя часть педального блока и сами педали имеют дюралевое покрытие: то есть ни в тапочках, ни тем более в носках уже не поиграешь — ноги будут соскальзывать как с самих педалей, так и с блока.

Лучше всего этот руль проявил себя в «формульных» играх — **F1 2002** и **Racing Simulation 3**.

ФИНИШ

По старой традиции в конце... простите, на финише — небольшой разбор полетов... простите, заездов. Как ни странно это прозвучит, но универсального «солдата» среди тестируемых моделей не оказалось. Одному рулю лучше удавались раллийные гонки (**Logitech MOMO Force**), другой лучше показал себя в «Дальнобойщиках» (**Logitech MOMO Racing Force**), ну а жанровые пристрастия третьей модели были ближе всего к классическим — «формульным» гонкам.

Однако победу в тестовом заезде, а также почетный значок «Редакция рекомендует» мы присуждаем ветерану на рынке игровых манипуляторов — рулю **Logitech MOMO Force**. Хотите верить, хотите — нет, но эта модель продается уже без малого три года, и, несмотря на такой большой срок, до сих пор является лучшим (хотя и дорогим) выбором для любителей автогонок, в очередной раз подтверждая справедливость поговорки «старый друг лучше новых двух».

Большое спасибо компании «Алион» (www.alion.ru), предоставившей на тестирование манипуляторы **MOMO Force**, **MOMO Racing Force** и **Thrustmaster F1 Force Feedback Wheel**.



ЦИФРОВЫЕ ПОКЕМОНЫ

Игрушки на карманных компьютерах — не миф. Карманный друг лучше двух подруг. Весь мир в моем кармане. Скажи десктопу "нет". Я достаю из широких штанин. И многое другое. Генератора слоганов для КПК между тем еще не сделали.

Как только ощущения от ласкания руками, изящных пассов стилусом и приятного оттягивания кармана продлятся хотя бы дня два, новенький карманный компьютер (КПК) станет ласково именоваться "шайтан-машинкой". Лежащий в кармане миниатюрный и высокотехнологичный до краев прямоугольничек с экраном сулит владельцу счастье технократа. Но все его байты от лукавого. Для начала этот цифровой монстрик примется будить вас по утрам писком встроенного динамика, при этом надежно спрятав функцию отключения будильника в недра интерфейса. Он заставит вас нервничать и суетиться, педантично напоминая о каждой незначительной встрече, и отправит лучший выходной, ультимативным тоном сообщив о бесконечной череде запланированных на понедельник дел. Вынудит ради мнимой последовательности выкинуть из рюкзака все блокноты, записные книжки и ежедневники в пользу собственной адресной книги и экранной клавиатуры.

Но все это по сути мелочь по сравнению с чудовищным, неистребимым злом, сокрытым в каждом карманном компьютере. Искушение — это демон, способный разрушить карьеру, семью и саму человеческую цивилизацию. Достаточно из любопытства поставить одну-другую скачанную из Сети программу, и вот вы уже целыми днями пролеживаете на диване в позе моллюска. Все происходящее в пределах квартиры волнует вас так же, как и в те славные времена, когда на давно позабытом "большом" компьютере вы проходили очередных "Героев". Нити, связывающие бранный разум с реальностью, рвутся, как колготки на сумоисте... Любимые книги теряют свой бумажный материализм, уступая место электронным штрейкбрехерам из библиотеки Мошкова. Резко возросшие в числе смс-ки отныне разгребаются не просто так, но дятлообразным тыканьем по экрану. Все пульты дистанционного управления дружно идут в отставку, а вся домашняя бытовая техника подчиняется отныне только инфракрасному порту вашего "ручного приятеля".

Я что-то забыл? Ах да, на них можно еще и играть! Причем так, что наделенный сокрушительной мощью настольный PC, собранный

специально под Doom III, минимум несколько недель будет казаться вам неуклюжей железной дурой, которая для своей основной функции — установки софта на карманный компьютер — занимает непростительно много места на столе. Последний, впрочем, тоже непонятно зачем существует.

Изначально игры, конечно, совершенно не планировались как основное и самое кассовое применение карманных компьютеров. На многих вполне удачных PDA (к примеру, серии Casio Pocket Viewer) вообще не запустишь игры сложнее каких-нибудь крестикониликов, а в папке "игры" в Windows CE 3.0 нет даже культового "Сапера" — один лишь старомодный "Пасьянс". Вообще-то карманное устройство с разрешением 320x240 точек, четырьмя-пятью кнопками и пластмассовым пером предназначено для того, чтобы построить заплутавших в своих графиках, непунктуальных, невысыпающих и просто ленивых бизнесменов, — и потому совершенно для игр не подходит и подходить не должно. Игрушки стали "побочным эффектом" именно того факта, что карманный ПК обладает производительностью, превышающей потребности про-

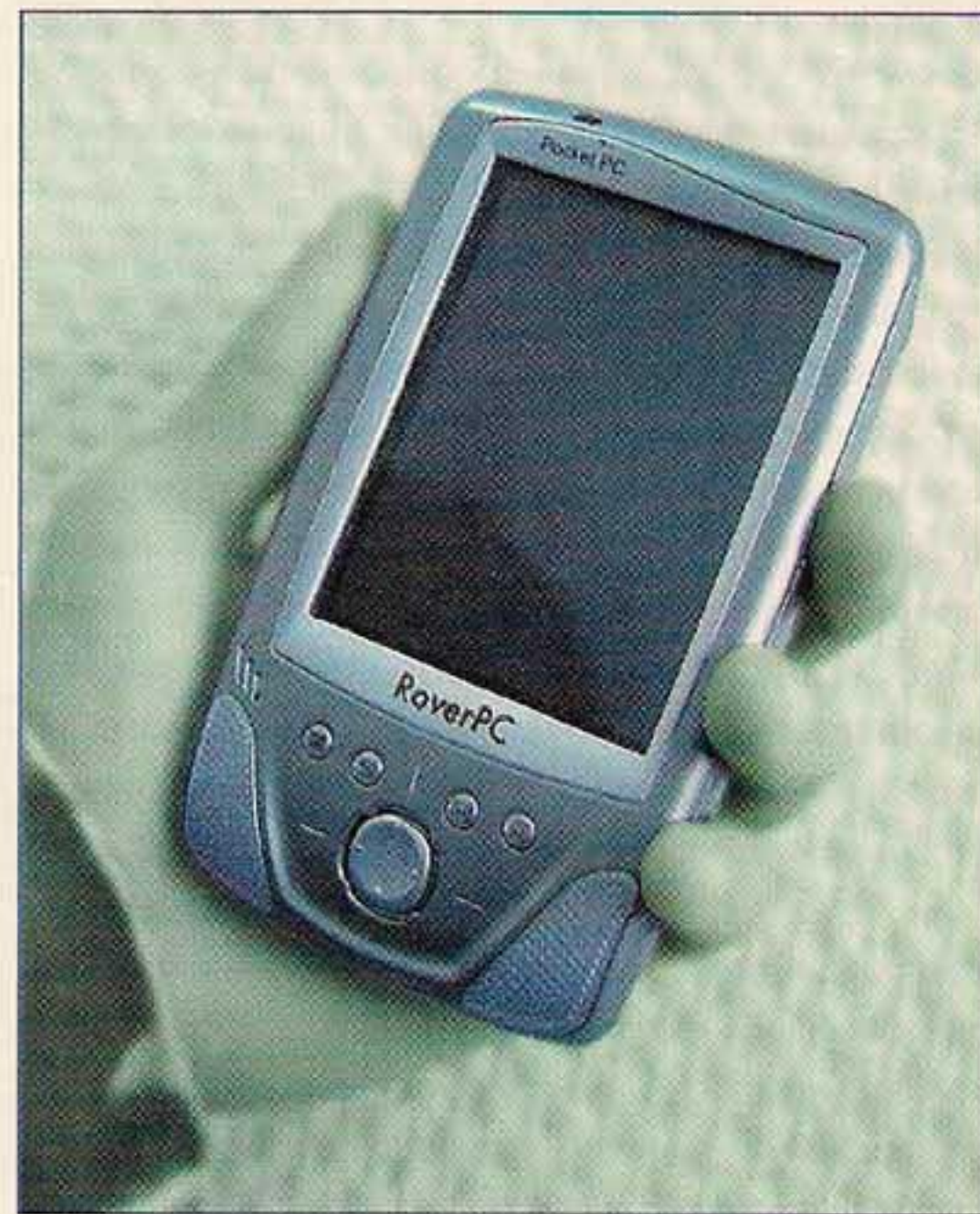
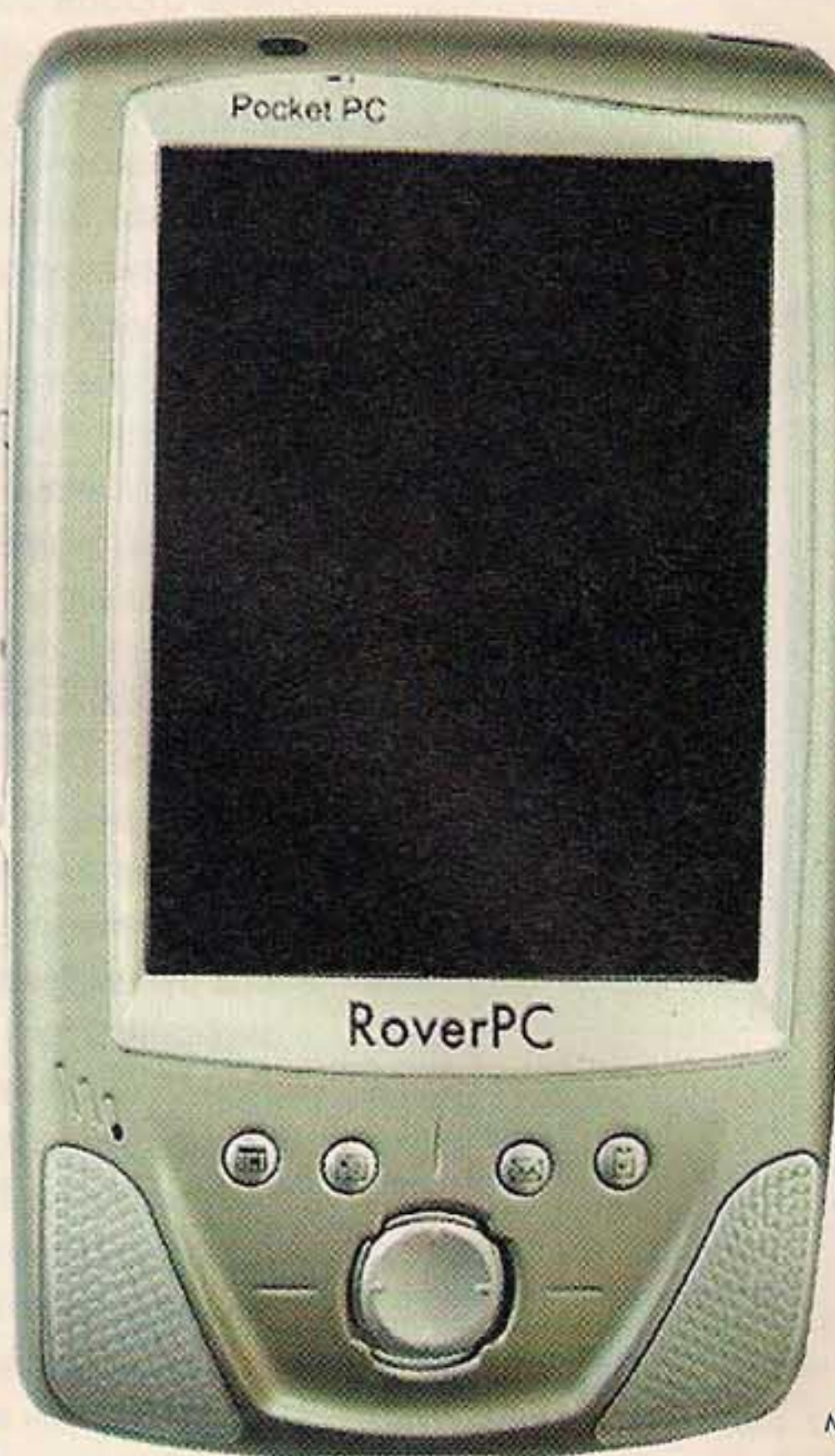
граммы-ежедневника и простейшего калькулятора. Сначала старания энтузиастов-одиночек, создающих трогательные поделки, потом робкие начинания софтверных фирм, затем официальный Developer's Kit для разработки игр от компании-производителя операционной системы — и вот на КПК расцветает сад оригинальных игрушек, а также перенесенных с других портативных платформ и даже со "взрослых" компьютеров.

Нынешний рынок КПК, предлагая богатый выбор несовместимых между собой платформ, одновременно склонен к унификации. Помните слоган "При всем богатстве выбора другой альтернативы нет"? Примерно то же и здесь. Компания Psion в свое время производила замечательные, во

всех отношениях перспективные КПК с клавиатурой. По оценкам экспертов, платформа имела реальные шансы на успех, но Psion еще три года назад заявила о сворачивании производства индивидуальных "карманных". Компания переориентировалась на так называемый "промышленный сектор", и сейчас разработки Psion можно встретить в новой линейке сотовых телефонов NOKIA Series 60. Процветавшие до определенного момента "Палмы" про-

тормозили с развитием

мультимедиа-возможностей и только теперь начинают догонять конкурентов верхом на последних ультрамодных разработках серии Palm Tungsten и стильных, но неумеренно дорогих альтернативных моделях от Sony. На правах призрака коммунизма существует



класс устройств с операционной системой Linux, вроде раритетного Sharp Zaurus. Потенциально интересные решения для игровых приложений — однако пока ничем, кроме "ближних" перспектив, похвастаться не могут. Таким образом, сегодня самым востребованным "мейнстримом" стали КПК на платформе PocketPC 2002, производством которых не брезгует заниматься ни один компьютерный вендор (в данном случае — производитель оборудования: Dell, Compaq, ViewSonic, Fujitsu, Toshiba и т.д.). Повторяется изначальная концепция развития IBM PC-совместимой

платформы: множество компьютеров от сторонних производителей объединены единой аппаратно-программной базой. Как правило, это процессоры от Intel: StrongARM 206 МГц и XScale 400 МГц и операционная система Microsoft Windows CE. При этом модели одного класса могут отличаться друг от друга определенным набором фишек и нюансов, которые и определяют выбор пользователя в пользу той или иной модели. Pocket PC — не самые компактные из карманных персоналок. Они прожорливы из-за обязательного цветного экрана и обременены сомнительного удобства интерфейсом. Зачастую их называют "глучными", ибо наследие Microsoft не спрятать за холстиной с нарисованным очагом. Но все равно, они — лучшие, и в том числе лучшие именно для игр.

Все КПК (и Pocket PC в том числе) выявляют ряд серьезных недостатков при сравнении их с такими карманными "авторитетами", как GameBoy и GameBoy Advance. Прежде всего по субъективным впечатлениям, которые нельзя измерить числами, но легко охарактеризовать словами вроде "экспириенс" и "драйв". Так, расположение основных кнопок на большинстве PocketPC — крестовина посередине и по две кнопки по бокам — менее удобно при скоростном геймплее, чем органы управления "Геймбоя". Плюс к тому, сами кнопки обычно проектируются для работы в качестве горячих клавиш. То есть предполагается, что нажиматься они будут неслабо и относительно редко. Потому механизм зачастую просто не срабатывает при быстрых и резких нажатиях. Главный же параметр, по которому КПК безоговорочно проигрывают портативным консолям, — это время автономной работы.

В свою очередь, братство "геймбоев" бессильно во всех других областях, кроме непосредственно игр из своего огорода. Для сравнения: на одном и том же КПК можно запустить эмуляцию GameBoy, Sega MegaDrive и даже Super Nintendo. Учтем также функционирование в режиме аудио/видеоплеера и дополнительные интернет-возможности. Может ваша консолька нечто подобное?



До тех времен, когда карманные монстры стали стремительно нагонять больших настольных братьев, первые поколения КПК обходились нехитрыми логическими играми, головоломками и простенькими платформенными аркадами. С пышным развитием мультимедиа-прелестей, дарованных Pocket PC, эти "духовно богатые" жанры обрели прелестную оболочку. Вот замечательная игра Marble Worlds. Одушевленный и полный энергии красный шарик скачет в поисках изумрудов по уровням-платформам, уровням-садам, уровням-водопадам. Местный ландшафт — рай для какого-нибудь отдельно взятого роллера-экстремала. Тут тебе и горки, и ямы, и рампы, и трамплины, и крутейшие спуски — изобилие ловушек бесконечно. Напоминает одну старую детскую игрушку — закрытая стеклянным колпаком площадка с дорожкой-лабиринтом, по которой, аккуратно наклоняя площадку руками и минуя дырки-ловушки, надо было провести металлический шарик. Очень похоже по ощущениям и столь же сложно. Но, черт возьми, увлекательно и азартно. Тщательно отрисованный трехмерный мир натурально завораживает.

Более похожа на классическую мозгодробилку игра Crypt Quest. Нелепый, но симпатичный зверек должен выбраться из подземелья, продвигаясь по тоннелям при помощи подручных предметов. При этом сам он умеет только одно — боком передвигать предметы



(по одному за один раз). В условиях узости коридоров, обилия препятствий и скудности подручных средств — задача отнюдь не тривиальная. Организм, страдающий дефицитом нервных клеток, начинает в исступлении биться головой о тщедушный экранчик КПК уже на тринадцатом уровне. Но завлекает, поверьте, до безумия, и каждый новый уровень может стать неэротической причиной для очередной бессонной ночи.

Утром, отправляясь в подземке на работу или учебу, вы имеете шанс обеспечить себе потрясающий отдых с игрой Snails. В главных ролях этой уникальной рукоблудной забавы выступают улитки-милитаристы, а основой геймплея послужил знаменитый PC-проект Worms ("Червяки") от конторы Team 17. Улитки таскают на панцирях несколько менее обильный и выразительный арсенал вооружения, передвигаются не совсем так, как их коллеги-червяки, ведут себя чуть хамовато и иногда спотыкаются о глюки программного кода. Но — это все равно неизменно симпатичная развлекуха, помогающая скоротать время и поднять настроение. Помимо всего прочего, сия походовая "крошилка улиток"

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПК ЭЛЕКТОН



- Pentium 4 2,4 GHz

- MB P4PE (i845PE)
- 512MB DDR PC333
- 80 GB 7200rpm
- CD 52-x SONY
- 128Mb TV/DVI GeForce4
- ATX 250W

615\$

- Pentium 4 1,8 GHz

- MB P4S533-X
- 512MB DDR PC333
- 40 GB 7200rpm
- CD 52-x SONY
- 128Mb T /TV-out GeForce-4
- ATX 250W

456\$

- Celeron 2,0 GHz

- MB P4S533-X
- 512MB DDR PC333
- 40 GB 7200rpm
- CD 52-x SONY
- 64Mb GeForce-2
- ATX 250W

345\$

КАРМАННЫЕ ПК

HP iPaq H1910 399\$	Compaq iPaq H3970 575\$	HP iPaq H5450 690\$
Rover P5 385\$	Rover P3 289\$	Sony CLIE PEG NX60V 520\$
Sony CLIE PEG SJ30 275\$	Dell Axim X5 325\$	ViewSonic Pocket PC V35 329\$

ПРИНТЕРЫ HP



HP DeskJet 3820
85\$



HP DeskJet 5550
118\$



HP PhotoSmart 7350
165\$

ЭЛЕКТОН

Селезневская ул., д.14,
☎ (095)974-7733
www.top-20.ru

ЭЛЕКТОН
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН

Татарская ул., д.14,
☎ (095)956-3819
www.electon.ru

предоставляет возможность поиграть вдвоем, по очереди. Чтобы обратить какого-нибудь особо несговорчивого коллегу в вашу КПК-веру, достаточно пригласить его на партию в Snails.



Комплекс неполноценности, преследовавший малогабаритные экранчики КПК, был раз и навсегда устранен после портирования на платформу PocketPC игры Doom. Точнейшая, за исключением нюансов экрана и управления, копия: убедительная графика и звук, элементарное и вполне применимое управление — все это создало праздник тем, для кого бессмертно имя "Ромеро". Игра любопытна в том числе и как демонстрация технологий, реализуемых средствами карманных платформ. Сейчас, конечно, такой проект уже не может считаться феноменальным по масштабу и графическим изыскам. Ныне при росте мобильных частот и появлении нового вида карманных 3D-ускорителей к "карманному Думу" присоединились такие эпохальные экшены, как Quake/Quake 2 и Wolfenstein 3D. Пусть пока сырые и неотлаженные, но реально работающие проекты, чей триумф не за горами.

С коммерческим статусом всех этих игр складывается интересная ситуация. Pocket PC изначально позиционировалась как самая капиталистическая система для деловых карманных компьютеров. В нее вкладывались существенные деньги, и процент платного софта в итоге получился значительно выше, чем для других КПК-платформ. Так что подавляющее большинство серьезных игр, которые стоили сколько-нибудь весомых усилий, расп-



ространяется на платной основе. За Marble Worlds просят денег; авторы Snails предлагают бесплатно лишь демо-версию, где отсутствует режим одиночной игры и существенно сокращен выбор оружия. Уголок "вареза" (пиратского программного обеспечения) при этом мало развит по сравнению с программами для "настольной" Windows. Единственный плюс в том, что при небольших размерах программ пиратскую копию (если найдете ее в Сети) загрузить гораздо легче. На многообразных софтовых архивах для КПК, вроде www.winceware.ru, www.handago.com (крупный, но излишне мажорный сайт: большинство программ здесь — shareware), а также посвященных КПК-играм www.pocketmatrix.com и www.4pockets.com вас ждут в несметном количестве

талантливые и не очень римейки диггеров, тетрисов и всяких арканоидов. На последнем сайте доступна даже актуальная игра Iraq Wars: комичные битвы танков понятно в какой местности.

Одним из самых спорных в плане легальности классов программного обеспечения были и остаются эмуляторы игровых консолей. Pocket PC — мощная платформа, в теории способная эмулировать любые игровые системы от ZX Spectrum до Super Nintendo включительно. Последняя ввиду своих многочисленных игровых достоинств особо интересна. Увы, из-за специфики процесса как такового даже с hi-end процессором 400 МГц XScale пока нельзя рассчитывать более чем на 10-15 fps. Но даже их хватает для понимания того факта, что счастье есть. Легендарная Final Fantasy 5 для SNES все так же бодра, весела и увлекательна, как много лет назад. И ее геймплей, поверьте пострадавшему, все так же способен отъесть у вашей жизни несколько десятков замечательных человеко-часов.



Весь этот арсенал популярных игр для Pocket PC был успешно опробован нами на двух карманных зверушках от компании Rover — Rover PC P5 и Rover PC P3. Оба произведены в России и, соответственно, позиционируются как недорогая и "родная" альтернатива

привычным брендам. Оба достаточно мощны, хотя и не дотягивают до сегодняшнего hi-end уровня. Однако 206 МГц StrongArm у P5 и 200 МГц XScale у P3 вполне хватает для ощущения комфорта. 36 Мб памяти у P3 по сравнению с 64-мя у старшего брата, вообще говоря, маловато, однако этот недочет компенсируется скромной ценой и возможностью применения дополнительных карточек памяти стандартов Secure Digital. P5, помимо этого, оборудован интерфейсом Compact Flash Type II.

Несколько больше в итоге понравилась младшая модель P3: она гораздо компактнее, симпатичнее и, главное, удобнее задизайнена. Обладает чуть более ярким дисплеем и заметно дольше работает от аккумулятора. P5 круче в вопросах функциональности, но, увы, играть на ней чуть труднее из-за маленьких и щупленьких кнопок, а также неудобной крестовины. С другой стороны, именно P5 оказывается пристойным рабочим осликом за разумные деньги, предлагая и солидные характеристики, и два слота расширения, что зачастую немаловажно.

Вдобавок мы имели счастье испытать два модных аксессуара, которые устанавливаются в Compact Flash слот модели P5: миниатюрную цифровую камеру i-Viewer и Bluetooth-адаптер от Anycor. Из первой выйдет забавная сверкающая погремушка с зумом, способная запечатлеть прекрасное мгновение. Как вариант — при некотором старании в "Контакты" можно занести фото всех симпатичных вам девчонок (мальчишек?). Или записать скромного размера видеоролик на память об особо важном событии.

Bluetooth-адаптер — чистый шик. Обеспечивает беспроводную связь со скоростью 11 Мбит/сек на расстоянии 10 метров. Однозначно полезная вещь для связи КПК с современным сотовым телефоном стандарта GPRS. На практике это означает, что вы можете выходить в Сеть через PDA, даже не доставая мобилу из кармана. Bluetooth также может использоваться для синхронизации с компьютером или ноутбуком (кому нужны провода?). В скором будущем ожидается новое поколение игровых программ, позволяющих соединять несколько КПК в Bluetooth-сеть. Мечта о мультиплеерной партии в Pocket Quake со дня на день обещает стать объективной реальностью.

Момент появления КПК Rover PC из корытной тьмы на свет божий был обозначен шумом отодвигаемых кресел, роняемых кофейных стаканчиков и топотом ног. Добрая половина журнального штата повскакивала с насиженных рабочих мест и устремилась в тестовую лабораторию. Коллеги отнимали перья, путали настройки и увлеченно пытели над первыми установленными играми. Когда же совместными усилиями железячников был наведен порядок, а КПК были изъяты и переданы в мои компетентные руки, еще половина из присутствующих резко сменила свои потребительские планы на новые мобильники и цифровые фотоаппараты в пользу КПК. Компьютеры? Ноутбуки? Поверьте, это все уже не в моде. Удовольствие должно уместиться на ладони. Воистину так.

Благодарим группу компаний "Электон" (www.top-20.ru), www.electon.ru за предоставленные на тестирование карманные компьютеры RoverPC P3 и RoverPC P5.

Все Ваши ожидания от компьютера сейчас находятся в одной упаковке!



Полнофункциональная компьютерная система для домашнего применения Wiener BOX на базе процессора Intel® Pentium® 4 с предустановленной ОС Microsoft® Windows® XP

На компьютеры R&K устанавливается подлинная операционная система семейства Microsoft® Windows®



Товар сертифицирован

Уникальность предложения состоит в его "коробочности": в одной упаковке Вы найдете компьютер с предустановленной операционной системой, монитор, принтер, сканер, все необходимые мелочи и большой набор обучающего программного обеспечения для Вашего ребенка. Комплект отвечает современным понятиям о компактности, эргономичности, безопасности и функциональности. Главное, стоимость набора в одной коробке меньше, чем сумма цен компонентов, приобретенных по отдельности.

Состав комплекта: компьютер Wiener4 W2161 / ЖК-монитор Acer AL512 / цветной струйный принтер Lexmark Z25 / планшетный сканер Mustek BearPaw 1200CS / клавиатура Mitsumi KFK PS/2 / мышь Microsoft Trekker Wheel / сетевой фильтр-удлинитель / Microsoft Windows XP Home Edition / набор обучающего ПО «1С», охватывающий курс школьной программы, и программа-самоучитель по Windows XP

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ: МАГАЗИНЫ R&K В МОСКВЕ

"М.Видео" (095) 777-7775
"МИР" (095) 780-0000
"Эльдорадо" (095) 500-0000

* Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. "Кр. Ворота", тел.: 267-52-39, 267-98-57.
* Смоленский б-р, 4, ст. м. "Смоленская", тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1, ст. м. "Бауманская", тел.: 261-34-01.

* Ул. Б. Андроньевская, 23, ст. м. "Марксистская", тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Виртуальный киоск: тел.: 234-37-77 - заем по телефону, бесплатная доставка.

Интернет-магазин www.wiener.ru
Оплата при получении.
Доставка в 150 городов России.
Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ.
За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78
www.r-and-k.com



Все зарегистрированные товарные знаки являются собственностью их владельцев

НОВОСТИ РЫНКА

Дизайн	Черный корпус, черные клавиши, серая подставка под запястья, серая панель под интернет-кнопками
Клавишная система	19 клавиш для доступа к интернет и мультимедийным функциям, функциям управления питанием, запуска программы работы с электронной почтой и т.д.
Компоновка основных клавиш	Enter узкий и высокий, Backspace — средний по размеру, оба Shift широкие, русские буквы оранжевые
Интерфейс для подключения к компьютеру	USB
ПО в комплекте	KeyM@n
Поддержка ОС	Windows 98/NT 4.0/Me/2000/XP
Размеры (ширина x высота x глубина)	458 x 40 x 246 мм (включая подставку под запястья)
Вес	1,2 кг (включая подставку под запястья)
Прочее в комплекте	Съемная подставка под запястья

CHERRY CYBO@RD USB-HUB

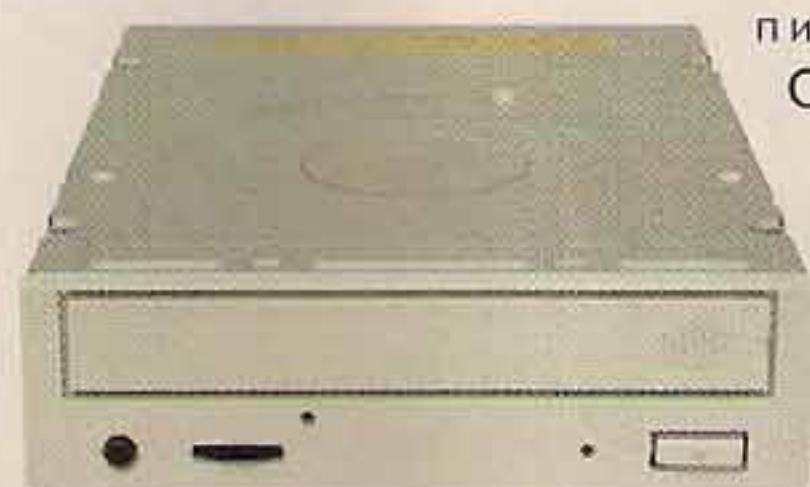
Профессиональная клавиатура с новым для компании Cherry дизайном. Как графоман, воспитанный на "вишневых клавишах", считаю своим долгом предупредить возможные "твм!?" и "емае!?", высказанные в адрес цены. Дело в том, что Cherry — это своеобразный "мерседес" представительского класса среди семейных "фордов", некий элитный инструмент для долговременного и комфортного печатания на компьютере, призванный хоть как-то компенсировать биологическое несовершенство человеческих верхних конечностей.



Данная конкретная модель принадлежит к фирменной линейке под общим названием Trend Line. В качестве функционального дополнения представлен двухпортовый USB-хаб. Общий дизайн можно охарактеризовать как "плоский — техногенный", выполненный в духе киберпессимизма.

Что?	профессиональная клавиатура
Почему?	стильно, и оптимально для текстовой работы
Сколько?	\$53
Где?	www.nix.ru

MITSUMI CR-485FTE



Скорость записывающих CD-R/RW устройств растет в пугающей геометрической прогрессии, и не за горами тот день, когда оные устройства возьмут за шкуру пенсионера FDD и негалантно выпрут за порог истории. Представленная модель — рекордсмен как по скоростным характеристикам, так и по цене. При уникальной способности резать

и читать болванки на 54x — средняя розничная цена по Москве не превышает 60 условных единиц. На день написания данного текста нашей лабораторией было проведено маленькое сравнительное исследование CR-485FTE. Как и ожидалось, такие бойцы, как ASUSTeK CRW-4824A (48x24x52), Mitsumi CR-478ETE (52x24x52), Samsung SW-252 (52x24x52), RICOH MP7400A (40x10x40) и Sony CRX220E (52x24x52), потерпели по усредненным результатам тестов законное и совсем не обидное поражение.

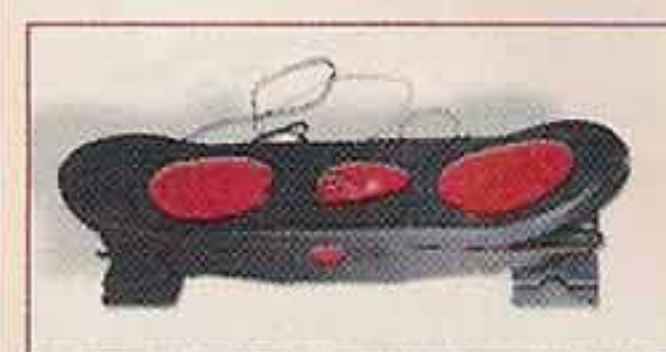
Установка	Горизонтальная или вертикальная
Время доступа	Типичное время случайного доступа — 80 мс, типичное время полного доступа — 120 мс
Поддержка Mt.Rainier	Есть (т.е. возможно ускоренное форматирование диска для пакетной записи)
Скорость записи	54x (P-CAV), перезапись — 32x (P-CAV)
Скорость чтения	54x (F-CAV)
DAE	40x
Механизм загрузки	Tray
Методы записи	Disc at once, Track at once, Session at once, Variable packet writing, Fixed packet writing Mt.Rainier
Буфер	2 Мб; используется технология ExaLink предотвращения ошибки опустошения буфера
Поддерживаемые форматы	CD-DA, CD-ROM mode 1/2, CD-ROM XA mode 2 form 1/2, Video CD, Enhanced CD, Photo CD (только чтение), CD-TEXTMTBF 50,000 часов
Интерфейс	E-IDE, поддержка UDMA/33
Размеры (ширина x высота x глубина)	146 x 41.3 x 191 мм
Вес	0.98 кг
Прочее в комплекте	Технология MITSUMI Aegis Write

и читать болванки на 54x — средняя розничная цена по Москве не превышает 60 условных единиц. На день написания данного текста нашей лабораторией было проведено маленькое сравнительное исследование CR-485FTE. Как и ожидалось, такие бойцы, как ASUSTeK CRW-4824A (48x24x52), Mitsumi CR-478ETE (52x24x52), Samsung SW-252 (52x24x52), RICOH MP7400A (40x10x40) и Sony CRX220E (52x24x52), потерпели по усредненным результатам тестов законное и совсем не обидное поражение.

Что?	доска для виртуального "скейт" и "сноу" и "бординга"
Почему?	безопасно и интерактивно
Сколько?	\$85

MAXXTRO STR-SKATE

Как известно, зима в средней полосе России длится ничтожно малый период времени. Фактически не успеешь пропеть сто двадцать семь тысяч раз мантру "снеганафиг-веда", как приходит скоростное лето. Многочисленные лыжники, конькобежцы, сноубордисты и бобслеисты нашей необъятной родины горько плачут над редкими и снежными заносами и как родную провожают каждую лыдинку.



Именно для таких тропических горемык компания Maxxtro предлагает уникальный по своей самобытности джойстик — муляж настоящей сноуборд/скейтборд-доски с обратной отдачей. В идеале, каждый счастливый обладатель данного экзотического устройства имеет уникальную возможность получить все причитающиеся ему зимне-летние увечья прямо на дому — при непосредственном участии игровых программ класса Tony Hawk's Pro Skater 2 и Drain Shapiro Big Air Wakeboarding.

Именно для таких тропических горемык компания Maxxtro предлагает уникальный по своей самобытности джойстик — муляж настоящей сноуборд/скейтборд-доски с обратной отдачей. В идеале, каждый счастливый обладатель данного экзотического устройства имеет уникальную возможность получить все причитающиеся ему зимне-летние увечья прямо на дому — при непосредственном участии игровых программ класса Tony Hawk's Pro Skater 2 и Drain Shapiro Big Air Wakeboarding.



Именно для таких тропических горемык компания Maxxtro предлагает уникальный по своей самобытности джойстик — муляж настоящей сноуборд/скейтборд-доски с обратной отдачей. В идеале, каждый счастливый обладатель данного экзотического устройства имеет уникальную возможность получить все причитающиеся ему зимне-летние увечья прямо на дому — при непосредственном участии игровых программ класса Tony Hawk's Pro Skater 2 и Drain Shapiro Big Air Wakeboarding.



Работает со всеми IBM-совместимыми ПК, имеющими USB-порт
Обеспечивает реальное управление движением посредством двух оптических датчиков наклона
Наклон скейтборда влево/вправо (максимальный угол ± 8 градусов) — управление движением
Наклон на 1,5 градуса вниз передней части скейтборда — ускорение
Наклон на 1,5 градуса вниз задней части скейтборда — торможение
Для проведения специальных маневров предусмотрен пульт с 15-ю дополнительными клавишами; удерживая его в руке, удобно управлять особыми типами движения
Надежная металлическая конструкция позволяет использовать скейтборд людям весом от 30 до 100 кг
Внешнее покрытие платформы выполнено из специального нескользкого материала

Что?	два MP3-плеера на флэш-носителях
Почему?	умеют рипать звуковую информацию с внешнего входа
Сколько?	\$126/\$115
Где?	www.eline-net.ru

ELINE FLASHPOINT TUNY И ELINE FLASHPOINT SMART

Сразу два забавных MP3-плеера на основе флэш-носителей от компании Eline. Первый — Tuny — интересен сугубо тем товарищам, чья полноценная стереофоническая жизнь протекает в непрерывном поиске свежей музыкальной информации. Благодаря встроенному аппаратному кодеру и аудиовходу вы сможете “тырить” нужные композиции практически с любого звукового источника, начиная с радиоприемника и заканчивая CD-декой. Кроме всего прочего предоставляет оригинальный способ знакомства с симпатичными девушками, у которых есть симпатичные CD-плееры. Подкатываете к ней эдакой цифровой колбаской и как бы невзначай спрашиваете: “Можно ли, между прочим, душа моя, ваш сидюк рипнуть?”

Второй MP3-плеер ведет свой род от популярных ныне USB-флэш-брелков. Он, собственно, и есть USB-брелок, дополненный небольшим экранчиком и стереовыходом на наушники. Также оснащен функцией записи с внешнего входа, но в отличие от Tuny не имеет возможности расширения встроенной памяти.

Обе модели укомплектованы диктофоном и, помимо MP3, поддерживают популярный ныне WMA-кодировщик (Windows Media Audio).

ELINE FLASHPOINT TUNY

Память	Встроенная: 64/128/256 Mb
	Внешняя: карточки MMC/SD объемом 16/32/64/128/256 Mb
Поддерживаемые кодеки	Декодировка: MP3: MPEG-1/MPEG-2/ MPEG-2.5Layer3 WMA: 16-320 Kbps
	Кодировка: WMA: 16/32/64/128 Kbps 44,1KHz
	Диктофон: WMA: 8/16/32/64/128 Kbps
Частотный диапазон	20 Hz — 20 KHz
Соотношение СИГНАЛ / ШУМ	>85dB (с фильтром)
Выход	4,5 mm x 2 CH / 16 Ом
Битрейт	16-320 Kbps + VBR
Интерфейс связи с ПК	USB 1.1
Скорость передачи данных (макс)	4 Mbps
Источник питания	Батареи AAA x 2
Время работы	~14 часов воспроизведения MP3
Вес	51 г (без батарей)

ELINE FLASHPOINT SMART

Память	64/128/256 Mb
	Декодировка MP3: MPEG-1/MPEG-2/ MPEG-2.5Layer3, WMA: 16-320 Kbps
Поддерживаемые кодеки	Кодировка: WMA: 16/32/64/128 Kbps 44,1KHz
	Диктофон: ADPCM: 32-256 Kbps
Частотный диапазон	20 Hz — 20 KHz
Соотношение СИГНАЛ / ШУМ	90dB
Выход	4,5 mm x 2 CH / 16 Ом
Битрейт	16-320 Kbps + VBR
Интерфейс связи с ПК	USB 1.1
Скорость передачи данных (макс)	4 Mbps
Источник питания	1 AAA
Время работы	~14 часов
Габариты	95x32x21 (мм)



Идеальный цифровой аудио-видео центр на ПК с процессором Intel Pentium 4

3,06 ГГц



Представляем новую концепцию современных ПК: ТЮНИНГ А/В-конфигураций для самых требовательных пользователей

PINNACLE SYSTEMS
www.pinnaclesys.ru

steinberg
creative • tools

MX CLUB

MULTIMEDIA CLUB

Тел. (095) 943-9293, 943-9290; Факс: (095) 363-0733
e-mail: info@mpc.ru; Ленинградский пр-т, 80, 3 подъезд
http://www.mpc.ru, www.proaudio.ru, www.provideo.ru

Что?	материнская плата
Почему?	стабильно, недорого и шустро
Сколько?	\$90
Где?	www.abit.ru

ABIT BH7

Компания Abit решила восстановить пошатнувшиеся после выхода Springdale позиции чипсета i845PE. BH7 — одно из тех смелых оверклокерских решений, которые твердо готовы заявить о поддержке новой процессорной шины 800 МГц. Для тех, кто испугался слова «оверклокерский», поясню, что способность работать на повышенной частоте отчасти была заложена в чипсет изначально, и компания Abit гарантирует сохранность ваших ненаглядных процессоров — равно как дает и стандартные гарантийные обязательства на каждый отдельно взятый экземпляр материнской платы. Отмечу также, что неофициально BH7 поддерживает память стандарта PC3200, работающую на частоте 400 МГц.

Если говорить о производительности в реальных приложениях, то здесь прослеживается интересная тенденция. Оказывается, что великолепный во всех отношениях Canterwood (i875P) и лучший его соратник Springdale (i865PE), обладая немалой ценой в сравнении с более скромными решениями (вроде SiS 655), не дают прироста производительности более 10%. Другими словами, при правильном подходе к проектированию конфигурации имеется возможность кардинальным образом сократить стоимость готовой системы. Как вариант — за счет дополнительных возможностей чипсета i845PE и платы Abit BH7. По экспертной оценке нашей тестовой лаборатории удалось дополнительно установить, что если поставить на BH7 достойную PC3200 память и процессор Pentium 4 с шиной 800 МГц, то в среднем скорость такой системы будет ничуть не хуже, чем скорость аналогичной на чипсете i875P. Так, в игре Quake III (demo001, 1024x768x32 бит) Abit BH7 выдает 348.3 fps, а ASUS P4C800 — 368 fps. В тесте Comanche 4 Benchmark плата BH7 финишировала с результатом 60.71

fps, P4C800 — с 63.9 fps. Напомню, что средняя разница в цене на эти продукты составляет более 40-50 условных единиц.

Таким образом, чипсет i845PE (и плата Abit BH7 тому наглядное подтверждение) может занять достойное место чуть более дешевой альтернативы чипсету Springdale (i865P, i865PE), чья изначальная роль — компьютерные системы так называемого «начального уровня».

Говоря о компоновке материнской платы Abit BH7, в первую очередь следует отметить нестандартную для бюджетных решений поддержку Serial ATA. Она реализована за счет дополнительного контроллера Marvell 88i8030. Любопытен также подход к монтажу IDE разъемов. Они расположены параллельно плоскости платы. Предположительно, таким образом облегчается процесс подключения шлейфов и снижается давление на общую площадь платы.

Задняя панель несколько отличается от принятых стандартов. На месте COM2 расположи-

лись оптические вход/выход, далее находятся четыре USB 2.0 порта и RJ45 сетевой разъем. На плате имеется только один функциональный Clear CMOS джампер (для сброса настроек BIOS), все остальные настройки производятся через BIOS.

BIOS платы BH7 выполнен на основе Award Phoenix. Обилие настроек, детальный мониторинг, отдельное меню для разгона — все эти признаки откровенно указывают на принципиальную возможность качественного разгона. Не ошибусь, если скажу, что на сегодня Abit BH7 предлагает наиболее полный набор функций для оверклокинга процессоров Pentium 4.

Как итог проведенного нами лабораторного исследования можно перечислить основные плюсы модели BH7. В первую очередь —

это низкая цена и выдающаяся производительность. Далее по порядку важности следуют дополнительные

интерфейс 10/100, контроллер Serial ATA, поддержка Hyper-Threading и USB 2.0. Более полный список характеристик представлен ниже.

ПРОЦЕССОР

➤ Поддерживаются процессоры Intel Pentium 4 (Socket 478, 400/533/800 МГц Front Side Bus)

➤ Поддержка технологии Intel Hyper-Threading

ЧИПSET

➤ Intel 845PE / ICH4

➤ Поддержка высокоскоростной последовательной шины (USB 2.0)

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

➤ Три разъема (184 контакта) для оперативной памяти DIMM (unbuffered Non-ECC DIMM)

➤ Поддерживаются 2 модуля DIMM DDR 400 (до 2ГБ)

➤ Поддерживаются 2 модуля DIMM DDR 333 (до 2ГБ)

➤ Поддерживаются 3 модуля DIMM DDR 200/266 (до 2ГБ)

SERIAL ATA 150

➤ Интегрированный S-ATA bridge (1 порт Serial ATA с пропускной способностью до 150МБ/сек)

ЗВУКОВАЯ ПОДСИСТЕМА

➤ Интегрированная шестиканальная звуковая подсистема на базе кодака AC'97

➤ Профессиональный цифровой оптический интерфейс S/P DIF optical IN/OUT (24 бита)

LAN

➤ Интегрированный сетевой контроллер 10/100M PCI Fast Ethernet

➤ Системный BIOS

ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИИ SOFTMENU

➤ Поддерживается интерфейс DMI

➤ Поддерживается интерфейс ACPI

ВНУТРЕННИЕ РАЗЪЕМЫ

➤ 1 слот AGP, 5 слотов PCI

➤ 1 Floppy порт (поддерживает устройства объемом до 2.88МБ)

➤ 2 коннектора Ultra ATA 100/66/33 (поддерживается до трех устройств)

➤ 1 коннектор Serial ATA 150МБ/с

➤ 1 x 6 Channel audio FPIO pin header (for Media XP)

➤ 2 коннектора USB

➤ 1 CD-IN, 1 x AUX-IN

➤ 1 IrDA

ВНЕШНИЕ РАЗЪЕМЫ

➤ 1 PS/2 клавиатура, 1 PS/2 мышь

➤ 1 последовательный и 1 параллельный порт

➤ 1 разъем S/P DIF Out,

1 разъем S/P DIF IN

➤ 1 Audio разъем (Center/Sub, Surround

Speaker)

➤ 1 Audio разъем (Front Speaker, Line-in, Mic-in)

➤ 4 разъема USB, 1 разъем RJ-45

LAN

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

➤ ATX форм-фактор

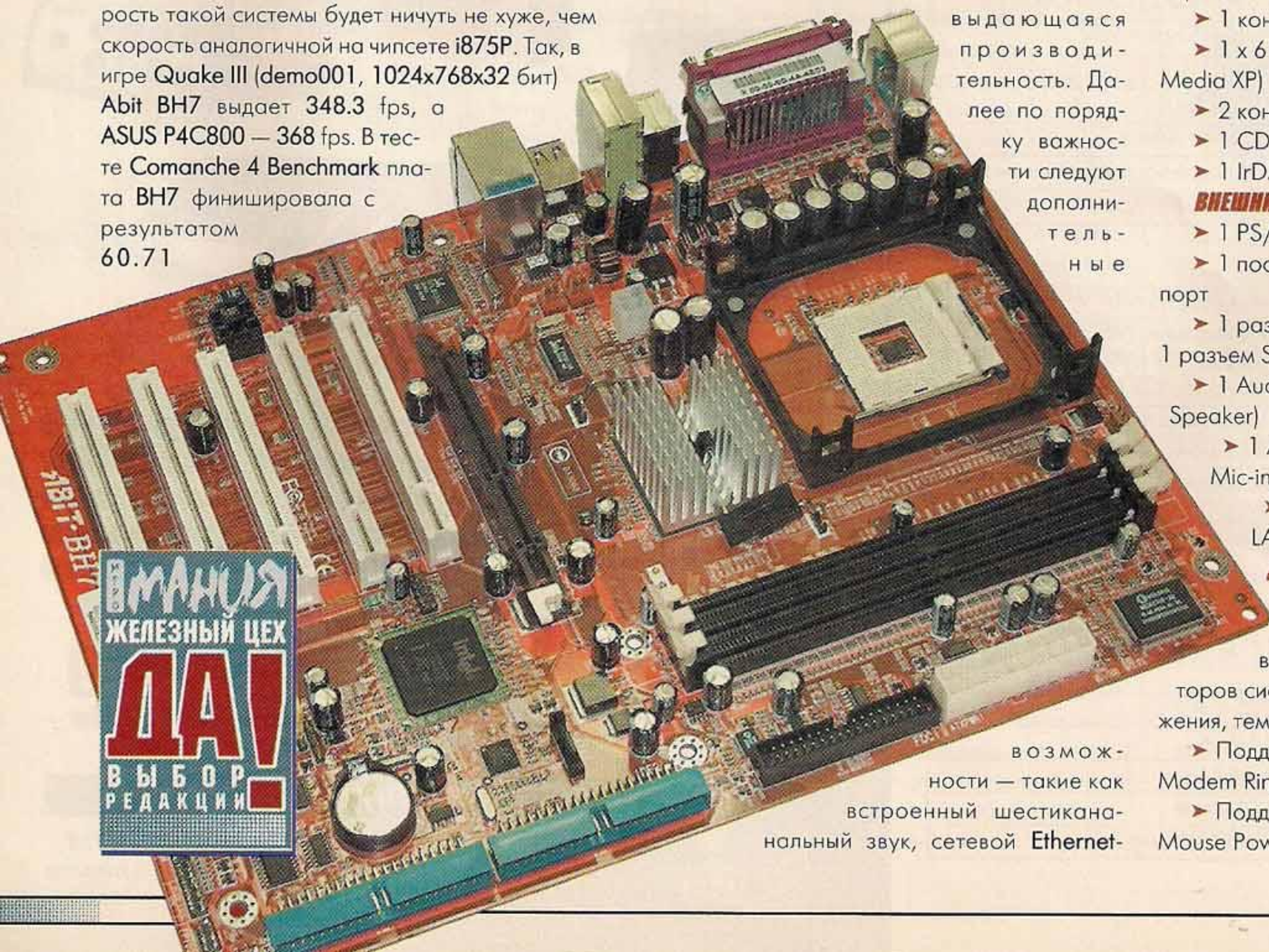
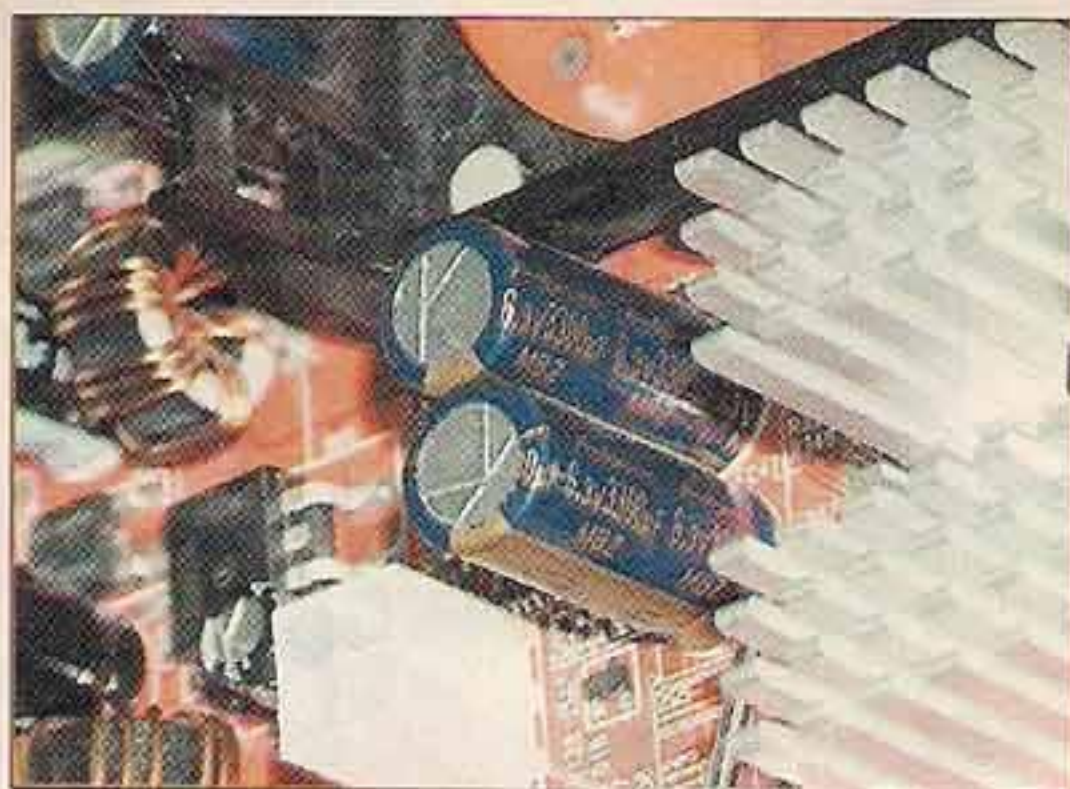
➤ Аппаратный мониторинг —

включая скорости вращения вентиляторов системы охлаждения, рабочие напряжения, температуры процессора и системы

➤ Поддержка функций Wake Up by LAN, Modem Ring, RTC Alarm

➤ Поддержка функций Keyboard and Mouse Power On

возможности — такие как встроенный шестиканальный звук, сетевой Ethernet-





Конфуций
V век до н.э.

БЕСПЛАТНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ

**ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ
ИНТЕРНЕТ**

СВОБОДНЫЙ ТЕЛЕФОН

753 • 8282
[http:// tochka.ru](http://tochka.ru)

Лицензии Минсвязи РФ: №23335; №22963; №12235; №12203.

ВЫБЕРИ СВОЮ СКОРОСТЬ

Скорость от 128 Кбит/с до 7500 Кбит/с
в зависимости от тарифного плана.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Кратко и лаконично тенденции прошедшего месяца можно охарактеризовать так: **Intel наступает**. Медленно, но верно, аки подснежники из сугроба, материнские платы на новых чипсетах **i875P Canterwood** и **i865P Springdale** начинают появляться в прайс-листах московских фирм. Одно из самых аппетитных и потенциально самых быстрых решений за последнее время. Одна только поддержка двухканального контроллера памяти **DDR400** обещает райские кущи всем приложениям, жаждущим пропускной способности. Если судить по предыдущей "пробе пера" — чипсету **E7205 (Granite Bay)**, — получиться должно хорошо, и хорошо весьма. Подробнее смотрите в ближайших номерах "Игромании", где в рамках

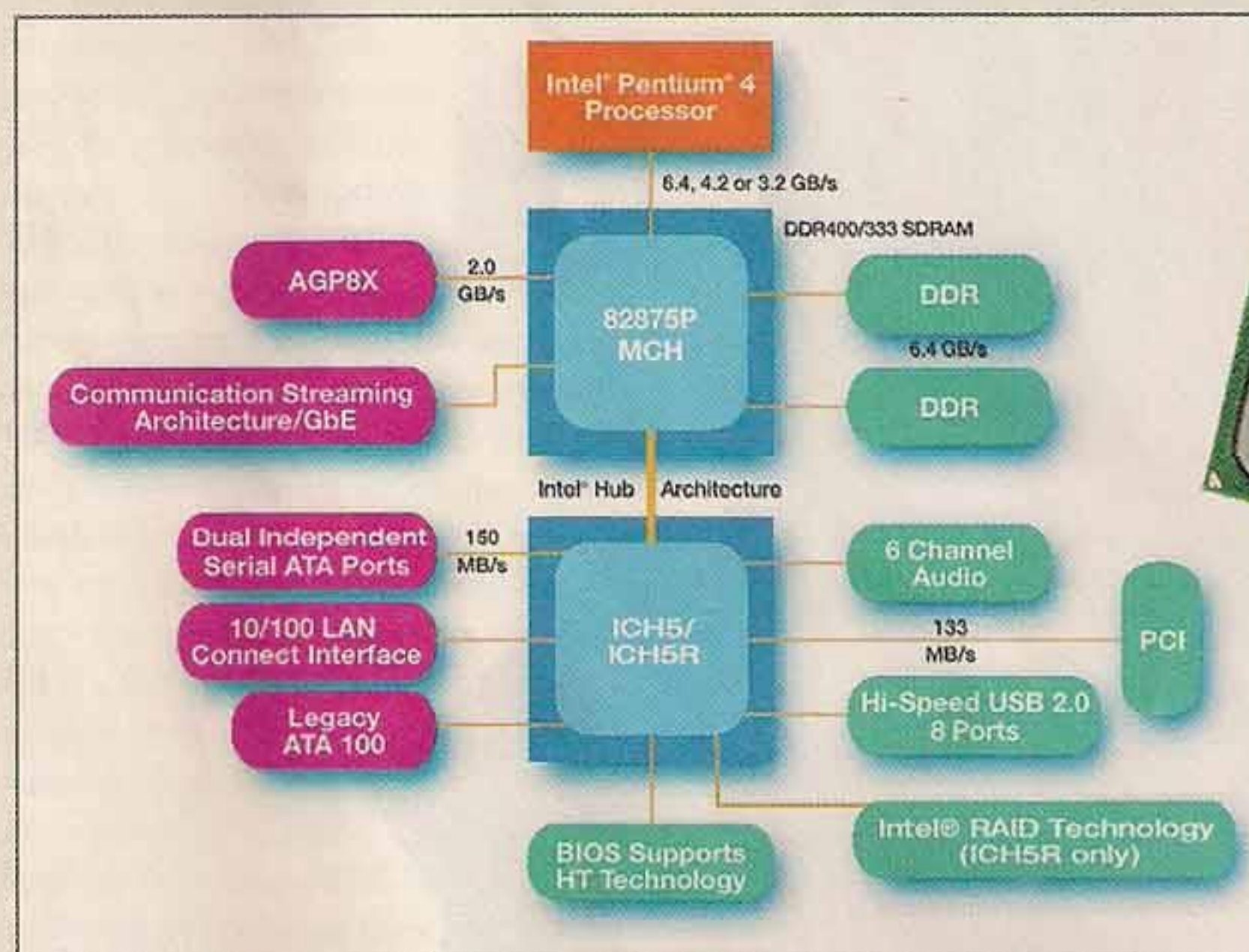
"Железного цеха" мы непременно протестируем данный чипсет на предмет производительности в игровых приложениях.

Пока же попробуем кратенько и по возможности популярно разъяснить туманную ситуацию с маркировкой и позиционированием последних творений Intel. Начнем с того, что первым на рынок официально был выпущен именно **i875** (в модификации "P"). При этом соответствие цифирного обозначения старшинству модели сохранено, и **865** ни в коем случае не быстрее **875**. Просто официально он был объявлен позднее (в конце мая). На данный момент ранжировка по производительности выглядит так — на первом месте **i875P Canterwood** со своими плюшками: **AGP 8X**, **Serial ATA** (с возможностью организации программного **RAID**),

ром памяти, фирменной технологией оптимизации доступа к памяти **Intel Performance Acceleration Technology (PAT)**, выделенной шиной для сетевого интерфейса (**Dedicated Networking Bus — DNS**), пятиканальным звуком и без-него-никуда-**Hyper-Threading**. За ним рука об руку шествуют **i865PE** и **i865GE**, в целях удешевления лишенные технологий **PAT** и **DNS**. По традиции, **i865GE** доукомплектован встроенной графикой. Замыкает процессию **i865P**, помимо всего прочего не имеющий поддержки **800 МГц** шины (только **533/400 МГц**).

Вполне естественно, что Intel позиционирует **i875P** как платформу для производительных рабочих станций, а **i865** — как основу для недорогих бюджетных конфигураций. Предполагается, что изначально, пока **800 МГц** процессоры не появятся в широкой рознице, главным фаворитом продаж станет именно **i865P**, который почти с гарантией будет быстрее **E7205 (Granite Bay)**. Кстати, уже сейчас можно предположить, что платы на основе **i865P** будут стоить дешевле **100 у.е.**

Самым первым, самым торопливым и одновременно самым невинным из всех производителей оказалась компания **MSI**, чья продукция "серыми" поставками достигла



поддержкой новейшей процессорной шины **800/533 МГц** (**400 МГц** отсутствует как таковая), двухканальным **DDR400** контролле-



КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500 ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASRock K7S8X Lan (SocketA, SiS 746FX, ATA133, AGP, Audio, 2DDR, Lan, ATX)	\$61
Процессор: AMD DURON 1300MHz (200 MHz, Socket A)	\$36,5
Охлаждение: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$30
HDD: 40 Gb Samsung SV0412H	\$58
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 SE TV-Out	\$42
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$400
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$32
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$43
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500 ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$60
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$60
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$30
HDD: 40 Gb Samsung SV0412H	\$58
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 SE TV-Out	\$42
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$419
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$32
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$43
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB DFI AD77 Infinity (Socket A, VIA KT400, Raid, Lan, DDR400, AGP-8x, Sound, SATA150, ATX)	\$94
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ (266 MHz, Socket A)	\$60
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 512 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$62
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$82
Видеоплата: 64Mb NONAME GeForce3 Ti200 (AGP4X)	\$85
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$177
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$691,5
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$12
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (TV-Out)	+\$31
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

Москвы еще в апреле. Ее неожиданный дебют — платы **MicroStar 865P Neo (MS-6742) — \$113** и **MicroStar 865PE Neo2-S (MS-6728) — \$131** — оказался приятным и неожиданным сюрпризом, по достоинству оцененным компьютерщиками столицы.

Новости для пользователей платформы **AMD** на сей раз несколько менее бодрые. Помимо появления недорогого чипсета **SiS 748**, официально поддерживающего процессорную шину **400 МГц**, и финальной — "белой" легализации процессоров **Athlon 2500/2600/2700/2800** с шиной **333 МГц**, никаких особо легитимных событий отмечено не было. Возможно, в следующем месяце, когда до России имеют шанс добраться первые представители **64-битного** семейства **Opteron**, наша песня протянется подольше.

В числе остальных малозначительных, но приятных новостей можно упомянуть очередное ежемесячное снижение цен на память **DDR333** и **DDR400**. Понемногу "идут вниз" все без исключения материнские платы, дешевеют жесткие диски и видеоакселераторы на чипах **NVIDIA**. Неумолимо сокращается ассортимент популярных в народе процессоров **Duron**. Компания **AMD** в соответствии с данными обещаниями начинает "убивать" этот милый и верно послуживший многим россиянам чип, отдавая освободившуюся нишу грядущим "Атлоном".

Знаменательным событием можно считать появление на российском рынке нового китайского брэнда **3D Connect**. Эта скромная и пока мало известная компания занимается производством полного спектра недорогих видеокарточек на чипах от **ATI**.

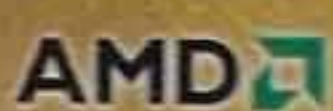
Компания **ASRock**, чьи корни растут от раскидистого дерева **Asustek**, решила всерьез взяться за российский рынок и с определенно агрессивными намерениями расширила ассортимент и инфраструктуру поставляемой продукции. Для тех, кто не в курсе, поясню, что **ASRock** специализируется на материнских платах так называемого "начального" уровня — недорогих и функциональных решениях, пригодных для самостоятельной сборки компьютера.

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК"
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7N8X Deluxe (Socket A, NVIDIA nForce2, AGP 8X, 5.1 Sound, LAN, IEEE1394, USB 2.0, Serial ATA, ATA 133, ATX, DUAL CHANNEL DDR)	\$145
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333 MHz, Socket A)	\$550
Охлаждение: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$172
HDD: 200 Gb WD2000JB ATA100 7200rpm	\$238
Видеоплата: 128Mb AGP8X Connect 3D All-in-Wonder 9700 Pro (DDR, DVI, VIVO, TB-тюнер, ДУ, Retail)	\$466
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II(420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3600
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MicroStar 865PE Neo2-S (MS-6728) (AGP8x, Sound, Serial ATA RAID, ATA100, IEEE 1394, USB 2.0, ATX)	\$133
Процессор: Pentium-4 3,06E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, Hyper-Threading) BOX	\$500
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$172
HDD: 200 Gb WD2000JB ATA100 7200rpm	\$238
Видеоплата: 128Mb AGP8X Connect 3D All-in-Wonder 9700 Pro (DDR, DVI, VIVO, TB-тюнер, ДУ, Retail)	\$466
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3512
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

[SPRING — "ВЕСНА", АНГЛ.]

НАЧИНКА

Что мы имеем в смысле базовых параметров? Процессор — AMD Athlon 1800. Те мои знакомые, которым приходилось иметь дело с этим "камнем", в голос кричат, что ни на какой "Пентиум" они его не променяют. Это, может быть, риторическое преувеличение, но все-таки... На всякий случай напоминаю, что процессоры от AMD, вопреки устоявшемуся стереотипу, имеют более чем приемлемый температурный режим, их игровая и офисная производительность ничуть не хуже, чем у аналогичных по частоте "Пентиумов-4", и заметно выше, чем у популярных в народе "Целеронов". О разнице в цене говорить не приходится — экономия существенная. Да и 1700 МГц — цифра солидная, как-никак. Что еще нужно для человека, собравшегося как следует поиграть? Правильно, девочка во втором ряду! То есть видеокарта.

В конфигурацию компьютера Spring Athlet входит 3D-акселератор на чипе GeForce 4 MX 440 64Мб (TV-out), представлять который нет особой необходимости. Это, конечно, не GeForce FX 5800 Ultra и даже не ATI Radeon



9700 Pro. Это простой и скромный адаптер, чья главная задача — простите, украду слоган, "соответствовать уровню". Уровню недорогого домашнего компьютера, на котором при желании можно запустить любую современную компьютерную игру. Ключевые слова — "недорогого" и "современную". GeForce 4 MX 440 — это гарантированный "фэпээс" за приемлемую сумму, способный бодро переварить такие хиты, как GTA 3, Unreal Tournament 2003, Warcraft III, Hitman 2 и Quake III (при максимальных настройках). Своеобразный эталон цена/производительность для тех, кто покупает компьютер для немедленного использования и не хочет платить деньги за возможности, которые будут реализованы в еще не существующих играх. Правда, Doom III на данном компьютере с высокой вероятностью не запустится. Но этот прискорбный факт произойдет еще не скоро. Времени как раз хватит на то, чтобы видеокарты класса GeForce 4 Ti 4200 и Radeon 8500 заняли ценовую нишу, принадлежащую сейчас GeForce 4 MX, и при своевременном апгрейде заменили его на боевом посту. Отмечу также, что компания-производитель по желанию покупателя и при соответствующей доплате может заменить практически любую часть системы.

Объем винчестера — 70 гигабайт, так что играми он заполнится до отказа нескоро, разве что вы зададитесь подобной целью. Относи-

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

SPRING ATHLET ОТ КОМПАНИИ R&K, ИЛИ ВЕСЕННЯЯ СОНАТА НА КУЛЕРАХ

тельно небольшое количество оперативной памяти — 256 Mb — вполне искупается сложностью конфигурации и мощностью ее основных компонентов, так что на игровом процессе данное обстоятельство практически не скажется. Впрочем, об этом — несколько ниже. И еще — данная модель способна выстоять перед всякого рода ударами судьбы. Имеются в виду пердряги в электропитании. Благодаря качественному сертифицированному блоку питания машинка в состоянии переносить 15-20% колебания напряжения без дополнительной защиты. Не всякая бюджетная "самосборная" конфигурация может похвастаться столь актуальным для нашей страны талантом.

Не красного словца, но точности ради добавим, что идущий в комплекте 52-скоростной CD-ROM производства Sony смог прочесть несколько доселе считавшихся мертвыми компакт-дисков с царапинами. Также следует отметить тот факт, что по умолчанию все компьютеры серии

Spring Athlet имеют предустановленную лицензионную и совершенно бесплатную версию Windows XP Home Edition. То есть париться с установкой, настройкой, а позднее, вероятно, и с падением операционной системы придется не вам, а службе сервиса. И кстати о гарантии. Она составляет 30 месяцев со дня приобретения компьютера. Круглая и во всех отношениях приятная цифра, приносящая удовольствие, которое неведомо владельцам безымянных системных блоков. Долгие ночи в поисках причины очередного глюка, регулярный учет падений системы, звонки другу и болезненное посвящение в таинство инсталляции Windows — от всех этих аттракционов пользователь brand-name компьютера надежно застрахован.

И ТЯЖЕЛОЕ СТАНЕТ ЛЕГКИМ...

Теперь — о том, ради чего все и затевалось. Как, собственно, идут на компьютере игры? Здесь парой слов не обойтись, требуется обстоятельный отчет. Для тестирования мною были взяты либо недавно вышедшие игры (и при этом популярные), либо известные своими многочисленными капризами и претензиями к "аппаратной части". Итак, по порядку.

ГОТИКА 2

Игра — свежее не придумаешь. В ее системных требованиях четко значится, что 256 Mb оперативной памяти, GeForce 4 MX и Pentium 4

2,2 — это совершенно неизбежный минимум. Несмотря на некоторое несоответствие эталону, Spring бодро справился с поставленной задачей. Нельзя сказать, чтобы совсем без раздумий, но последние продолжались недолго. Загрузив игру за полторы минуты и продемонстрировав совершенно роскошное качество графики, компьютер начал было пытаться время от времени подвисать (на какие-то доли секунды), но после выхода и перезапуска игры подобные попытки оставил. За последующие пять часов игры торможения я не наблюдал ни разу. И это при том, что качество графики было выставлено более чем стопроцентное ("Готика 2" такое позволяет). Увы, движок не разрешает мерить FPS, и потому более точных, чем субъективные ощущения, данных не прилагается.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Я тестировал компьютер с помощью последней (v.1077) демо-версии игры в разрешении 1024x768x32бит, операционная система Windows XP Home, сглаживание и анизотропия выключены. Итоговые средние FPS после трех прогонок встроенного бенчмарка FlyBy (файл flyby-antalus.bat из подкаталога игры System) составили 36. При выставлении более скромных настроек, при которых и принято рубиться в мультиплеер, эту цифру можно довести до 56-70 FPS.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Тестирование в режиме OpenGL в разрешении 1024x768x32бит на специальной деме Checkpoint (взято с сайта www.3dcenter.de), настройки выкручены на максимум. После трех ритуальных замеров у нас получилось ровно 45 FPS. Более чем достойный результат для серьезной и перегруженной деталями демки.

РЕЗЮМЕ

Модель приятна во всех отношениях. Она не потрясает воображения, не заставляет трепетать перед едва ли не четырехзначным количеством цифр во всех основных показателях, главный из которых — цена. Которая, кстати, составляет всего 559 усредненных единиц. Это несколько больше, чем можно потратить на покупку каждого комплектующего в отдельности, но это может стать отличным вложением, дающим 30-месячную гарантию, лицензионное программное обеспечение и надежную, стабильную, хорошо сбалансированную платформу.

За предоставленный на тестирование компьютер Spring Athlet благодарим компанию R&K (www.r-and-k.com).

DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

Убедитесь в правильности
своего выбора!





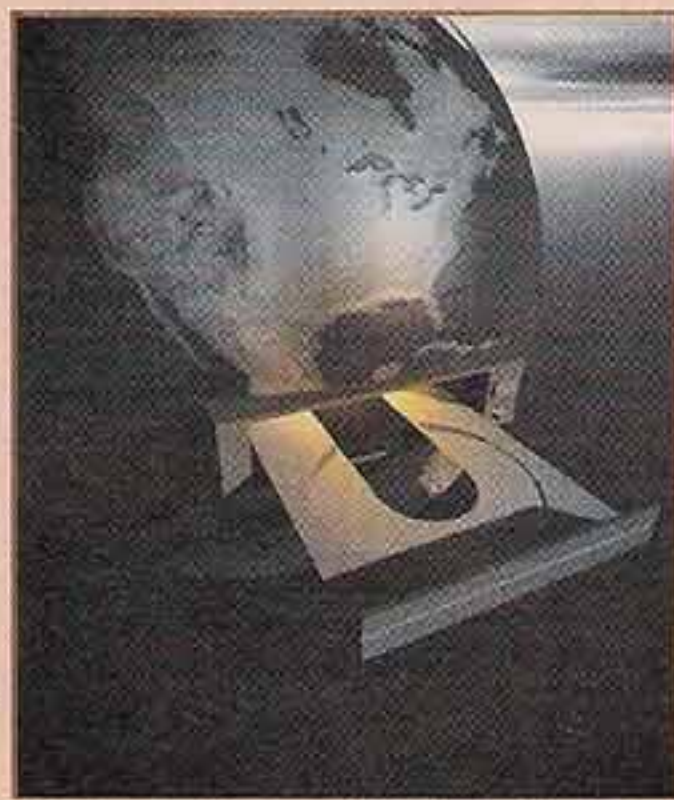
24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

У меня появилась интересная, как мне кажется, идея. Хочу узнать, возможно ли, чтобы издатели выпускали свои игры на специальных дисках? Например, диск на 700 Мб разделялся бы на два раздела: 600 Мб с уже записанной игрой, а 100 — свободные (RW), для записи всяких патчей, трейнеров, модов и т.п. Мне кажется, эта технология будет востребована, так как не нужно будет таскать по друзьям, кроме игры, 5-10 дисков "Игромании".

Сама по себе идея неплоха. Но вряд ли издатели, а тем более пираты согласятся с твоей точкой зрения. Технически, как мне кажется, реализовать такое несложно. Насколько я знаю, разница между обычным и перезаписываемым диском — в типе покрытия поверхности. То есть если сделать болванку с двумя типами покрытия и записывать игру в сессионном режиме на "одноразовое" покрытие, то для модов, патчей и прочей всячины останется так называемая "CD-RW область".

В то же время — есть мнение, что подобное ноу-хау не имеет будущего. Во-первых, из-за того, что для производства гибридных носителей понадобится переоборудовать конвейер и модифицировать производственный процесс (а это немалые вложения). Во-вторых, однозначно увеличится цена на носители. Предположительно — в полтора-два раза. Соответственно, возрастет стоимость игры. Не уверен, что геймеры готовы к такому обороту событий.

То есть, другими словами, насущные минусы перевешивают возможные плюсы. Особенно если учесть относительно малый процент геймеров, имеющих вместо стандартного CD/DVD-ROM привод CD-RW.



Купил я память. Не простую, а RIMM Samsung PC-4200 256Mb 1066Mhz (232 pin, 32bit). Установил. Windows XP Professional показала, что памяти 256 Mb, свободно 184 Mb. Значит, Windows и все остальное забирает где-то 70 Mb. Через какое-то время я установил вторую, аналогичную память. Windows стала забирать вдвое больше — т.е. 140 Mb (по 70 Mb с каждого модуля). Скажите, как это понять или исправить.

Это "фирменная" хитрость Microsoft. Вспомни физику: любой газ занимает весь предоставленный ему объем. Как удалось выяснить отдельным исследователям, Windows тоже проявляет свойства газа, и не самого приятного...

Если серьезно, то волноваться тут не о чем. По умолчанию Windows распределяет в определенной пропорции свое рабочее тело между оперативной памятью и файлом подкачки. Раз ты увеличил оперативную память, эта пропорция изменилась — и менеджер ядра какую-то свою часть "догрузил" в оперативку.

По большому счету, тебе следует радоваться, так как теперь операционка станет работать быстрее. Некоторые странные люди (например, я) и обладатели большого количества оперативной памяти с помощью твикерских программ (например, Customizer XP) указывают Windows полностью грузиться в оперативную память, если это возможно. Производительность гарантированно увеличивается. Если памяти не жалко, советую поступить так же.

С недавних пор, когда я пытаюсь зайти в "Мой компьютер", начала выскакивать табличка, говорящая, что программа "Explorer" выполнила недопустимую операцию и будет закрыта. Что делать?

Для начала проверь свой компьютер антивирусом. Эти симптомы очень напоминают мне происки вирусов моей молодости. С некой долей вероятности это может оказаться приснопамятный Win.CIH или одна из его многочисленных мутаций.

Если это не поможет и имеющийся на нашем диске "Касперский Lite" сообщит о девственной чистоте системы, попробуй проанализировать аппаратную конфигурацию машины. Вспомни, какие изменения делались непосредственно перед появлением ошибки. Возможно, добавлялись модули памяти, устанавливался дополнительный жесткий диск или попросту была заменена материнская плата (о том, как правильно выполнять этот процесс под ОС Windows, мы уже писали). Если это так, то для начала попробуй удалить устройство из системы и проверить на повторное появление ошибки. При положительном результате — то есть в том случае, когда "недопустимая операция" окажется-таки допустимой — начинай планировать тотальную переустановку "окошек".

Далее в списке возможных причин находится ошибка файловой системы на одном из логических дисков. При открытии папки "Мой компьютер" операционка пересчитывает структуру и корневые записи логических дисков (хотя иногда эти данные кэшируются). Если в MBR какого-либо диска была ошибка, Windows может застопориться. Исправляет подобную напасть старый добрый ScanDisk.



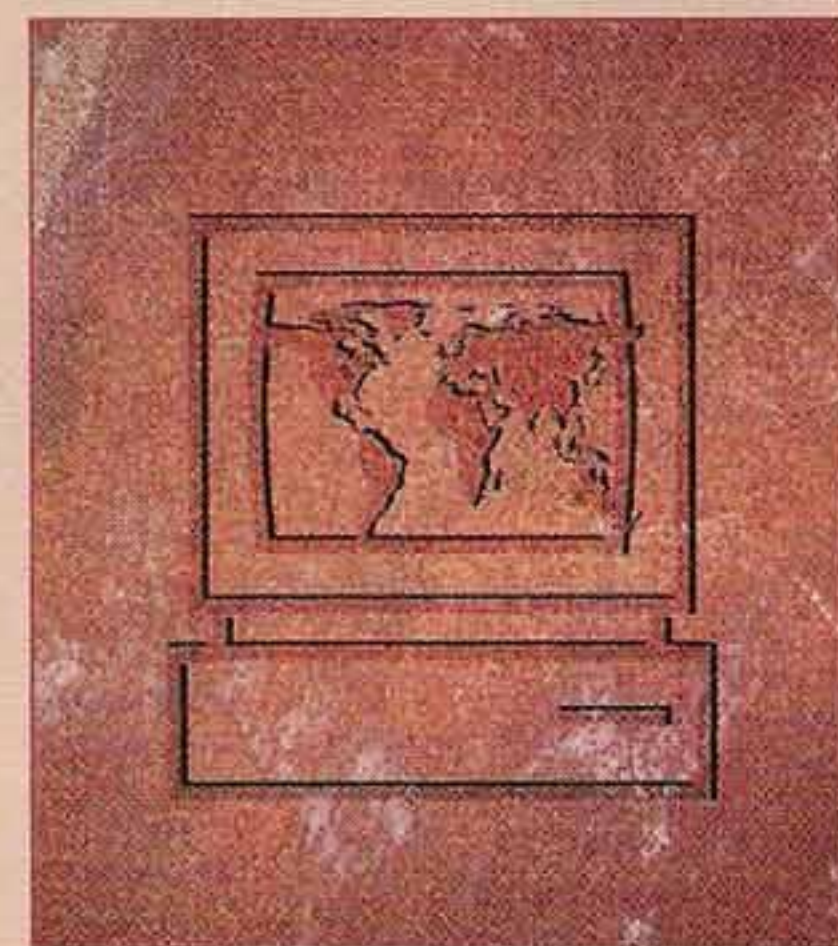
У меня установлена система WinXP. В играх, которые работают под OpenGL, частота экрана всегда 60 Hz. Копание в настройках драйвера не помогло. Можно ли сделать частоту 85-100 Hz, или надо устанавливать Win'9x?

С этой проблемой в большинстве случаев успешно справляется маленькая утилита NVFix, которую мы неоднократно выкладывали на компакт. Однако иногда и она бывает бессильна. Для этой okazji существует другая программа — навороченная и богатая возможностями RivaTuner, которую мы тоже в свое время выкладывали на компакт. Несмотря на название, лингвистические корни которого идут от первого графического чипа NVIDIA, эта программа работает с огромным числом видеокарт (ATI, Matrox и др.).

На первой вкладке в RivaTuner выбери Driver Settings и 60Hz refresh rate fix wizard. Перед тобой появится окошко, в котором надо определить желаемые частоты обновления в определенных режимах. Будь внимателен! RivaTuner не проверяет, насколько тот или иной режим соответствует паспортным возможностям монитора. Чрезмерно завышенное значение частоты (скажем, 120 Hz при 1280x1024 на старенькой "пятнашке") может повредить экран.

И еще одна маленькая фишка, о которой многие пользователи просто не знают. Для нормальной работы RivaTuner

всегда должна находиться в памяти. Поэтому на второй вкладке поставь галочку в строку Run on Windows startup. Теперь утилита заработает в полную силу. Как только какая-нибудь нехорошая игра изменит режим работы экрана, RivaTuner проверит, соответствует ли он новым настройкам. Если нет, эта утилита принудительно переведет монитор в нужный режим.



Подскажите, пожалуйста, чем можно отредактировать или переделать файлы формата .scr? Я поставил себе целью полностью изменить внешний вид Windows, и это единственный элемент, который мне пока не по зубам.

Файлы формата .scr — это так называемые файлы скринсейвера (screensaver — «хранитель экрана»). А вот что юзерам обычно не известно, так это то, что формат .scr — типичная обманка в духе Microsoft. Уникальное у этого файла только расширение. А сам файл представляет собой обычный исполняемый exe-шник. То есть, по идее, можно взять любой exe-файл, придать ему расширение «scr» и использовать в качестве скринсейвера.

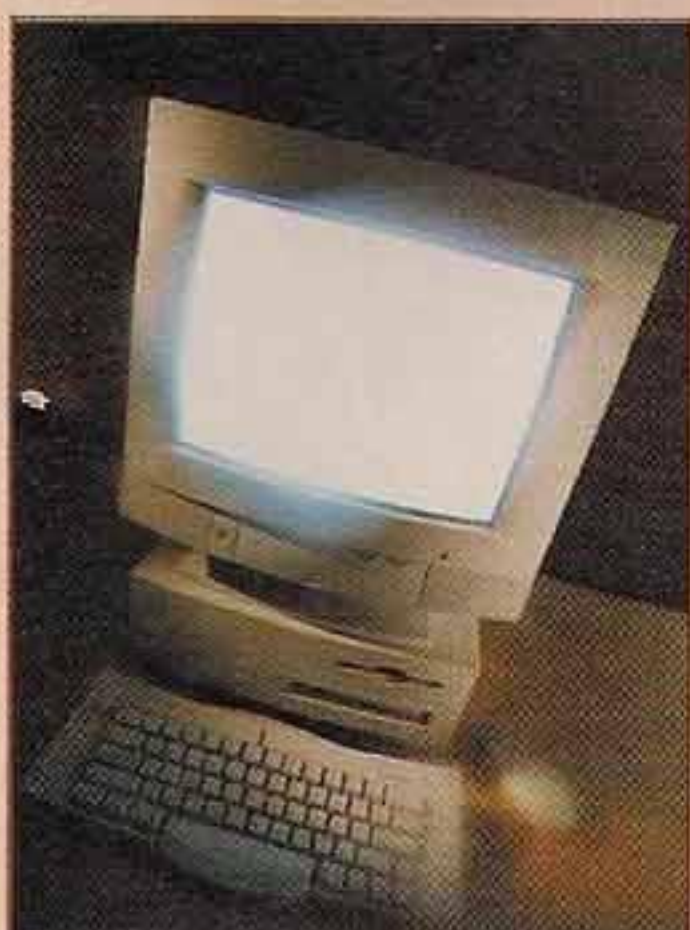


Windows XP видит мой винчестер объемом 80 Гб не полностью — только 31 Гб. Но в BIOS винчестер определяется правильно. Материнская плата — EPOX EP-4SDA5+(SIS 648).

Первое, что приходит в голову — твой винчестер просто-напросто не разбит на блоки. Возможно, на оставшемся куске стояла другая файловая система (ext2fs, например), которую XP просто не понимает. Или этот раздел диска девственно пуст. В этом случае для восстановления справедливости воспользуйся либо стандартной утилитой fdisk, либо чем-нибудь более продвинутым — Partition Magic, например. И здесь есть два варианта. Первый — не очень приятный, когда на жестком диске у тебя создан только один основной раздел. Тогда тебе придется создавать «расширенный раздел», а уж потом в этом расширенном разделе — логический диск. Ну а во втором случае тебе придется всего-навсего создать новый логический диск и отформатировать его. Но прежде чем лезть в святая святых, прогони полный тест диска утилитой Norton Disk Doctor (или даже стандартным ScanDisk). Возможно, проблема заключена в сбое файловой системы.

В документации к моей материнской плате сказано, что максимальный коэффициент умножения — 12,5. Также в BIOS есть возможность установить частоту системной шины — 133 МГц. Вопрос: можно ли мне на эту плату установить Athlon (шина 133). Если да — то какой из наиболее мощных процессоров этой серии я могу себе поставить?

Вряд ли я смогу ответить тебе на первый вопрос — ты не указал тип материнской платы. А на второй — пожалуйста. Давай вооружимся старым другом всех оверклокеров — калькулятором — и произведем нехитрые подсчеты. Нам нужна реальная



максимальная частота процессора. Она равна 1662,5 МГц (133x12,5). Вспоминаем, что в системе исчисления компании AMD этой реальной частоте соответствует PR-рейтинг 2000. Следовательно, максимально возможный процессор для твоей материнской платы (при условии, что она вообще предназначена для процессоров Athlon) — Athlon XP 2000. Вообще, дорогие друзья, указывайте детальную конфигурацию своих компьютеров. Так мне будет немного проще.

? А вы знаете, что Windows XP... !

...содержит одну любопытную программку — SystemInfo? Она сканирует компьютер и выводит подробную информацию о всех его компонентах. Во многих случаях это позволяет определить источник глюков. Так как программа консольная, гораздо проще из командной строки сбросить результат ее работы в текстовый файл с помощью команды «systeminfo > c:\info.txt».

...позволяет в локальных сетях использовать новейший сетевой протокол IP 6? По умолчанию он отключен. Если вы хотите поэкспериментировать, попробуйте его включить (никаких негативных последствий для текущих настроек соединения не будет). В командной строке наберите «ipv6 install». Если хотите подробнее узнать об этом протоколе, наберите «ipv6 /?».

...наконец-то переняла некоторые хорошие черты Linux? Как известно, в Linux можно одной-единственной командой kill из командной строки «убить» любую программу, даже очень зависшую. Теперь аналогичная возможность появилась и в Windows. Просто наберите «taskkill /pid» и номер зависшей задачи. А номер можно узнать, набрав команду «tasklist».

...может показывать zip-архивы в виде папок? Наверняка знаете. Но некоторым эта возможность не нравится, особенно если у этих некоторых слабый компьютер. Хотите отключить эту «фичу»? Наберите в командной строке «regsvr32 /u zipfldr.dll», — и zip-папкам можно сказать «до свидания». Ну, а если вы вдруг передумаете, наберите «regsvr32 zipfldr.dll» — и zip-архивы снова станут папками.

...стала не только удобнее и производительнее, но и гораздо настойчивее и назойливее, чем предыдущие версии Windows? А «успокоить» ее можно через реестр с помощью ключа:

HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/Current Version/Explorer/Advanced.

Создайте в нем том параметр типа DWORD с именем «EnableBalloonTips» и значением «0». Теперь XP станет в разы менее назойливой.

Проверяю свое мыло, извините. Если есть время, пошлите что-нибудь мне на SomeKindOfEmail@hotmail.com, пожалуйста!



На мой скромный взгляд, автор подобного письма рискует. Ибо вместо добродушного меня получателем сего послания мог бы быть другой, менее благожелательный тип. Который не преминет добавить указанный адрес во все возможные порно-спам-рассылки или отправит с выделенки гигабайтный фильм. Уверен, отдельные наши читатели сейчас как раз именно этим и занимаются (почтовый адрес намеренно изменен).

Поэтому вот тебе (и всем остальным) эксклюзивно от «Игромании» замечательный способ проверить работоспособность своего почтового ящика. Пошли письмо самому себе. При этом помимо всего прочего будет обследована работа и SMTP (отправка), и POP (прием) протоколов. Если в пределах пяти минут письмо не пришло — проверь почтовые настройки. Чаще всего новички «прокалываются» на SMTP-авторизации. То есть некоторые почтовые серверы требуют, чтобы при отправке письма вводился пароль, часто разнящийся с тем паролем, который используется для получения почты.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Грудь через WWW

GiveBOOBS.com

help a girl fill out her sweater...

Welcome!

Do you want to decide the fate of a college girl's chest?



This site exists because I have been considering breast augmentation for many years. I do just fine with padded bras, but I think augmented boobs look nice.

У нас операции по увеличению груди пока не очень популярны. Отечественные фирмы раствор, закачиваемый в грудь, толком готовить не умеют, а зарубежный стоит недешево. Силиконовые импланты еще дороже, хотя их отечественный производитель выпускает вполне приемлемого качества. Но то у нас... В Штатах же операции, так сказать, бюсткоррекции давно стали нормой. По статистике каждая пятая жительница США увеличивала грудь хирургическим путем. А каждая двенадцатая — делала это дважды.

Юная студентка калифорнийского вуза — Мишель — долго мучилась вопросом, стоит ей или не стоит увеличивать свой бюст. С одной стороны, увеличить обхват верхней трети туловища ей казалось совсем не лишним, хотя и имеющийся размер был вполне ничего. С другой — скидок для студентов в клиниках пластической хирургии не предусмотрено. А четыре с половиной тысячи американских долларов — это несколько больше, чем годовая стипендия среднестатистического американского студента. И значительно больше, чем стипендия студентки, которая больше озабочена размером своего бюста, чем проблемами учебы. Друзья тоже ничем помочь Мишель не могли, потому что были такими же бедными студентами.

И тогда юная леди поступила весьма остроумно. Будучи заядлой пользовательницей Сети, Мишель решила спросить у интернет-сообщества, стоит ли ей увеличивать грудь или не стоит. А голосовать за то, что бюст нужно, так сказать, модернизировать, предлагалось звонким долларом. Специально для этого Мишель разместила на сайте <http://giveboobs.com> две фотографии — своего бюста и... своего бюста, измененного в Photoshop до состояния, какой грудь должна выглядеть после операции. Те пользователи Сети, кому казалось, что грудь определенно стоит нарастить, могли перечислить любую сумму на указанный на страничке счет, после чего их голос учитывался в голосовании. Те же, кто считал, что бюст нужно оставить как есть, ничего не платили, а просто голосовали.

В кратчайшие сроки на счету Мишель оказались необходимые на операцию четыре с поло-

виной тысячи долларов (даже больше, но после этого владельцы сайта быстро закрыли голосование). И хотя пользователей, которые посчитали, что грудь и так хороша, оказалось больше, Мишель уже готовится к операции — деньги уже собраны, не пропадать же им зря.

Побег из тюрьмы

Интернет продолжает проникать в нашу жизнь. Мы уже рассказывали вам, что доступом во Всемирную Сеть оборудуют самолеты, суда, космические корабли и даже общественный транспорт. Совсем недавно компьютерами, подключенными к интернету, оборудовали одну из чешских тюрем в городке Кладно. Теперь любой заключенный может свободно общаться с родственниками на чате специально созданного для этого сервера. Разговаривать можно только на заранее обговоренные темы (питание, сексуальная жизнь, физкультура). Все послания подвергаются тщательной цензуре. Кроме того, заключенным разрешен неограниченный доступ к некоторым сайтам в Сети, большая часть из которых имеет ХХХ-направленность.

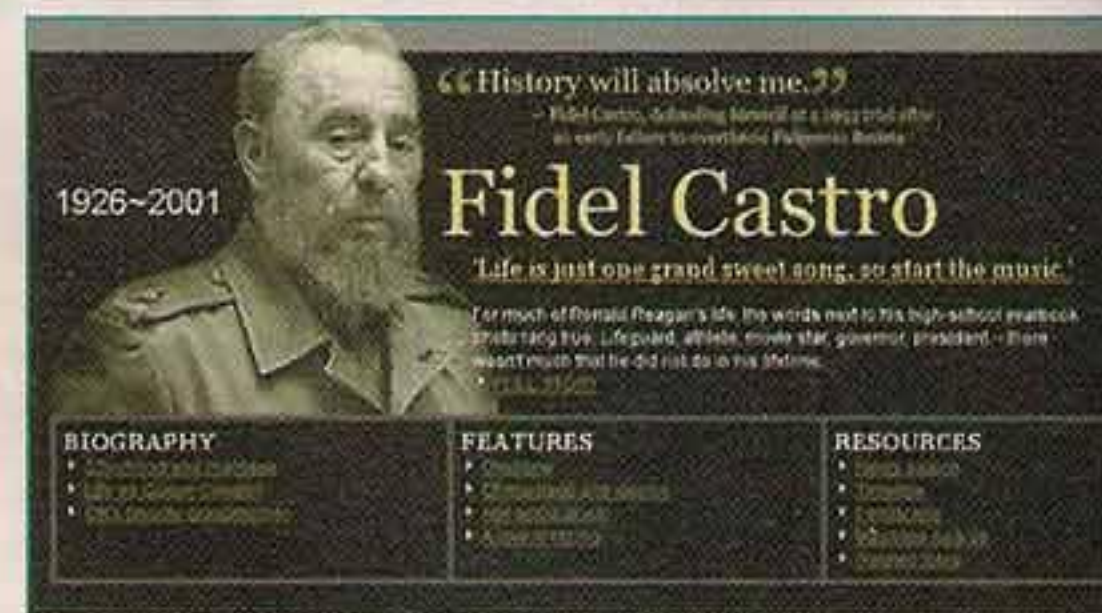
И срам, и спам

Интересное исследование провела компания **BroadJump**. Было опрошено несколько тысяч пользователей Сети с целью выявить, какой вид интернет-рекламы их раздражает меньше всего и какой является наиболее эффективным.

Самая неэффективная, но и самая мало-раздражающая реклама — это реклама в панели задач. Сообщения, которые появляются на несколько секунд, а потом исчезают. Чуть более эффективна реклама через баннеры. Поначалу яркий баннер замечают, но уже через несколько показов привыкают к его виду и не реагируют даже на очень яркую картинку, пока через некоторое время она не начинает раздражать. Самой раздражающей, но при этом довольно эффективной признана реклама во всплывающих окнах. И, наконец, самой эффективной и при этом несильно раздражающей рекламой остается "старый добрый" спам. Так что не стоит удивляться, что именно спам в последнее время так популярен у рекламных компаний. Хотя насчет его "раздражающей" характеристики можно и поспорить. Все же получать по несколько десятков писем в день и отсеивать их от основной корреспонденции — приятного мало.

Место на интернет-кладбище

Забавный казус произошел с информационным телеагентством CNN. На сайте компании — www.cnn.com — по случайности было выложено несколько некрологов на знаменитостей, пребывающих пока в полном здравии. Из-за оплошности, допущенной администра-



цией сайта, около получаса на информационном портале можно было прочитать некрологи на Фиделя Кастро, Нельсона Манделу, Рональда Рейгана и еще на нескольких весьма известных личностей. Когда владельцы ресурса спохватились, было уже поздно. Некрологи, датированные 2001 годом, разлетелись по всей Сети, а в адрес компании градом посыпались обвинения. Правда, обвинители не имели никакого отношения к "похороненным" личностям, которые никак не проявили своего недовольства случившимся.

По официальному заявлению представителя компании CNN — Эдны Джонс — некрологи не выкладывались на главной странице сайта, а были размещены на страничке внутреннего пользования, которая по случайности оказалась подключенной к Сети. За это время авторы сайта www.thesmokinggun.com успели скопировать странички и разместить на своем ресурсе, откуда скриншоты разошлись уже по всей Сети.

CNN принесла официальные извинения. Ни одного уголовного дела заведено не было.

Тебя посадят...



Число пользователей интернета в Китае продолжает увеличиваться. Всего за три с небольшим месяца — с начала 2003 года — общее число постоянных посетителей Сети в этой стране увеличилось на двенадцать (!)

миллионов. Общее же число китайских интернетчиков составляет сорок шесть миллионов. Правительство Китая пытается контролировать серфинг всей этой толпы в Мировой Паутине. Приблизительно раз в месяц появляются новые законы, запрещающие посещать сайты того или иного рода, общаться в Сети на те или иные темы. В 2003 году за интернет-преступления уже было арестовано более тридцати человек, среди которых есть известные ученые и актеры. По данным европейской организации "Международная амнистия", трое из арестованных умерли в результате издевательств со стороны тюремных надзирателей. Сейчас организация готовит петицию правительству Китая с просьбой освободить всех заключенных по обвинению в "сетевом бандитизме".

Корпоративный спам

Еще ни один пользователь, регулярно получающий спам от какой-либо компании и подавший на эту компанию в суд за "засорение" почтового ящика, не выиграл дела. А вот компании, подающие в суд на пользователей, которые "засоряют" корпоративные почтовые ящики спамом, регулярно выигрывают судебные процессы.

Телекомпания Fox Entertainment обвинила Майкла Мело в том, что он выслал на e-mail компании около пятисот тысяч гневных сообщений (содержание писем не оглашалось). В ходе судебного разбирательства выяснилось, что Майкл, огорченный тем, что по Fox Entertainment показали не прямую трансляцию с гоночного заезда, а бейсбольный матч, действительно выслал на ящики компании огромное количество писем, чем причинил Fox Entertainment ущерб в тридцать шесть тысяч долларов. В самое ближайшее время в суде будет решен вопрос, заставить телезрителя выплатить означенную сумму или назначить ему наказание — год исправительных работ в колонии общего режима.

Похожий случай имел место осенью прошлого года, когда некто Кен Хомеди — инженер компании Intel, уволенный из штата — разослал своим бывшим коллегам около тридцати тысяч писем с критикой в адрес руководства компании, что его незаконно лишили рабочего места. Intel подала в суд на Кена и выиграла дело.

В Сеть через розетку

Китайская компания Fibrlink Networks провела в одном из зданий в центре Пекина проверку новой технологии доступа к интернету. Коннект осуществляется через обыкновенную... розетку электропитания. В розетку подключается штепсель специального модема. Прямо по электросети он передает информацию на станцию сетевого обслуживания, которая обрабатывает сигнал и подключает пользователя к Мировой Паутине. В самом ближайшем будущем Fibrlink Networks собирается таким не совсем стандартным способом подключить к интернету несколько районов Пекина.

Что интересно, аналогичный способ коннекта уже был успешно опробован в... подмосковном Зеленограде — нашими с вами соотечественниками. К сожалению, ожидать глобального перехода всех российских пользователей на "розеточное" соединение не приходится — слишком уже дорого создавать специальные

подстанции для обработки сигнала. А вот Китаю такая технология уже по карману.

Малоимущий интернет

Городские власти Москвы собираются в ближайшее время начать программу по обеспечению доступа к интернету малоимущих слоев населения. Точнее, доступ обеспечат только к почтовым службам. Любому человеку, кому понадобится отправить письмо родственникам и у кого не хватает денег на оплату услуг интернет-кафе, сможет прийти в ЖЭК и воспользоваться для отправки e-mail специально установленным там компьютером.

Игры-убийцы

Компьютерные игры продолжают убивать. Не в прямом, конечно, смысле. Елене Авраменко, чуть больше года назад перебравшейся с семьей в Израиль, не понравилось, что ее сын слишком много играет на компьютере. Она велела ему лечь спать. Когда же обиженное чадо легло на кровать и пробурчало что-то обидное в адрес матери, Елена схватила со стола нож и немедленно зарезала им сына. На суде обвиняемая заявила, что совершила убийство преднамеренно, а просто ребенку не следовало слишком много времени проводить за компьютером...

Самоварный бизнес



Еще в прошлом году в прокуратуру Тулы поступила жалоба от жителя США Томаса Ринга. Американец заявлял, что на одном из российских сайтов заказал товар, который в означенный срок ему доставлен не был, хотя он перечислил деньги на счет продавца. Через некоторое время поступила еще одна похожая жалоба, потом — еще и еще. Было начато расследование, в ходе которого выяснилось, что зарубежные граждане заказывали, так сказать, национальный российский продукт — самовары — на сайте www.samovars.ru. ФСБ Тулы дало запрос в ФБР, откуда быстро пришел ответ, из которого ясно следовало, что какой-то "самоварных дел мастер" из России уже давно промышляет подобным бизнесом. К началу весны 2003 года скопилось более сотни жалоб от обманутых покупателей из самых разных стран мира. Мошенник продавал самовары в США и Великобританию, Италию и Францию. Точнее — не продавал, а принимал заказы и снимал деньги со счета, на который со всего мира стекалась валюта.

Было возбуждено уголовное дело, в ходе

расследования выяснилось, что мошенником является... системный администратор сайта Samovars.Ru. Изначально сайт носил образовательный характер. На страничке можно было узнать много интересного из истории развития самоварного дела, просмотреть фотографии различных самоварных коллекций от именитых мастеров, задать вопросы на форуме. Но новый сисадмин сайта решил, что через интернет можно с успехом продавать самовары за границу. Поскольку он имел неограниченный доступ к html-коду Samovars.Ru, то быстро наладил сетевую барахолку, на которой выставил несколько самых обычных и несколько коллекционных самоваров. Поначалу администратор даже честно заказывал самовары у тульских мастеров и отправлял их за границу, но вскоре решил, что это накладно, хлопотно — и отсылать самовары перестал, а деньги со счетов, опасаясь ареста, снимал уже не сам, а через подставных лиц. Ареста он опасался не зря. Как он ни скрывался, его довольно быстро вычислили. На допросах "самоварный" мошенник выражал искреннее недоумение по поводу того, за что его арестовали. И так аргументировал свою позицию: "Для американцев двести долларов — ничто. И любой бедный российский гражданин вправе получать эти деньги в качестве гуманитарной помощи". ■

www.1soft.ru
интернет-магазин

Более 1500 лицензионных CD!
Подробные описания!

ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ФИЛЬМЫ MPEG4

Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

доставка по России

www.1soft.ru

СЕТЬ

БЕЗ СЕТЕВОЙ КАРТЫ

В прошлом номере "Игромании" мы рассказывали, как наладить связь между двумя компьютерами с помощью сетевого соединения — LAN. Но объединить два ПК можно не только с помощью сетевых карт, но и через серийный разъем, USB- и инфракрасные порты. Причем наладить такой коннект значительно проще — не придется разбираться с терминаторами, концентраторами и совместимостью карточек... Достаточно воткнуть в соответствующие разъемы кабель, изменить несколько настроек Windows, установить драйвера — и можно играть или перекладывать файлы с одной машины на другую.

К сожалению, будь USB-соединение и связь через серийный разъем так уж хороши, никто бы не заморачивался с установкой LAN. Давайте разберемся в плюсах и минусах подобных — достаточно нетрадиционных — соединений. В каких случаях они подходят для того, чтобы играть в компьютерные игры и обмениваться файлами, а в каких лучше купить пару сетевых карточек?

Прямое кабельное соединение

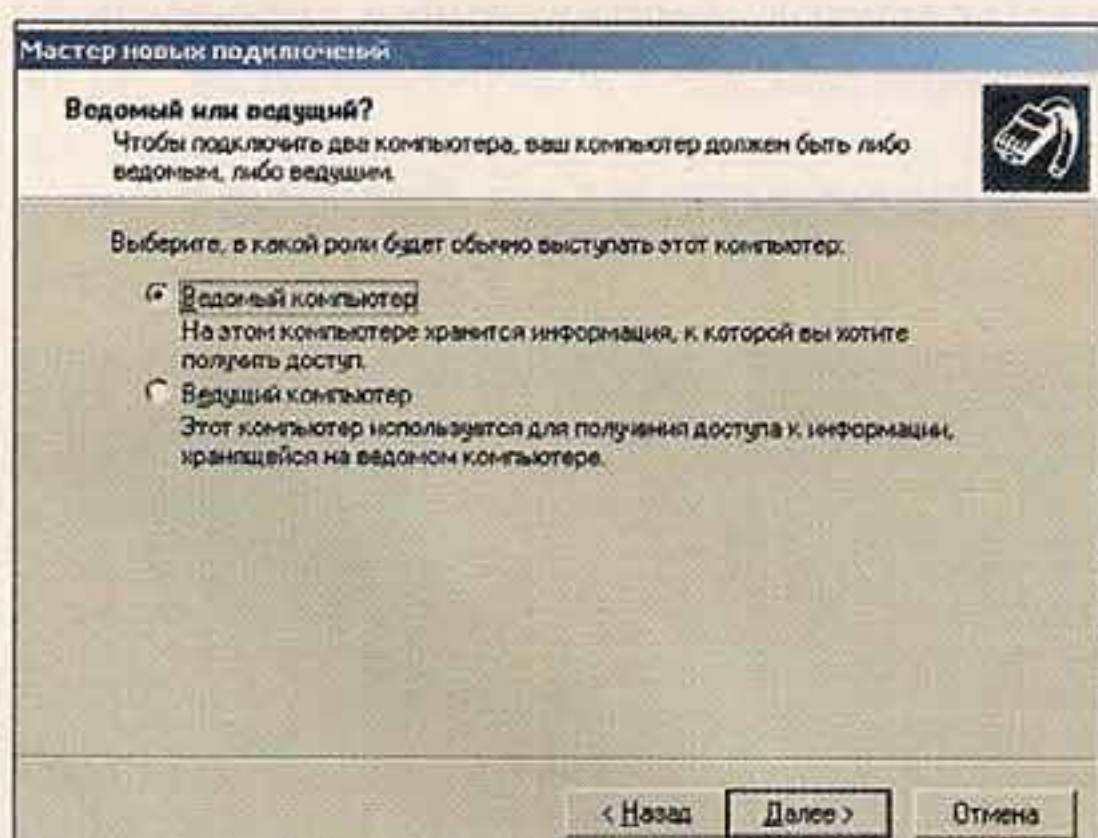
Самый простой и самый "древний" способ соединить два компьютера вместе — через серийный (параллельный) кабель. Его еще иногда называют нуль-модемом. Основной недостаток параллельного коннекта — низкая скорость, которая редко превышает 400 кбит/с. Этого достаточно, чтобы перекладывать с компьютера на компьютер небольшие файлы и играть в нетребовательные к коннекту игры. Например, первый Quake через нуль-модем идет без видимых тормозов. Starcraft на картах для двух-трех игроков тоже бежит довольно шустро, но пытаться играть, скажем, в Counter-Strike или Unreal Tournament уже не стоит — пинг (характеристика качества связи: чем меньше пинг, тем лучше связь) будет слишком велик.

Чтобы объединить две машины, ничего, кроме самого нуль-модема (провода с двумя 25-пиновыми разъемами) стоить один-два доллара, не нужно: все программное обеспечение есть в стандартной поставке Windows. После

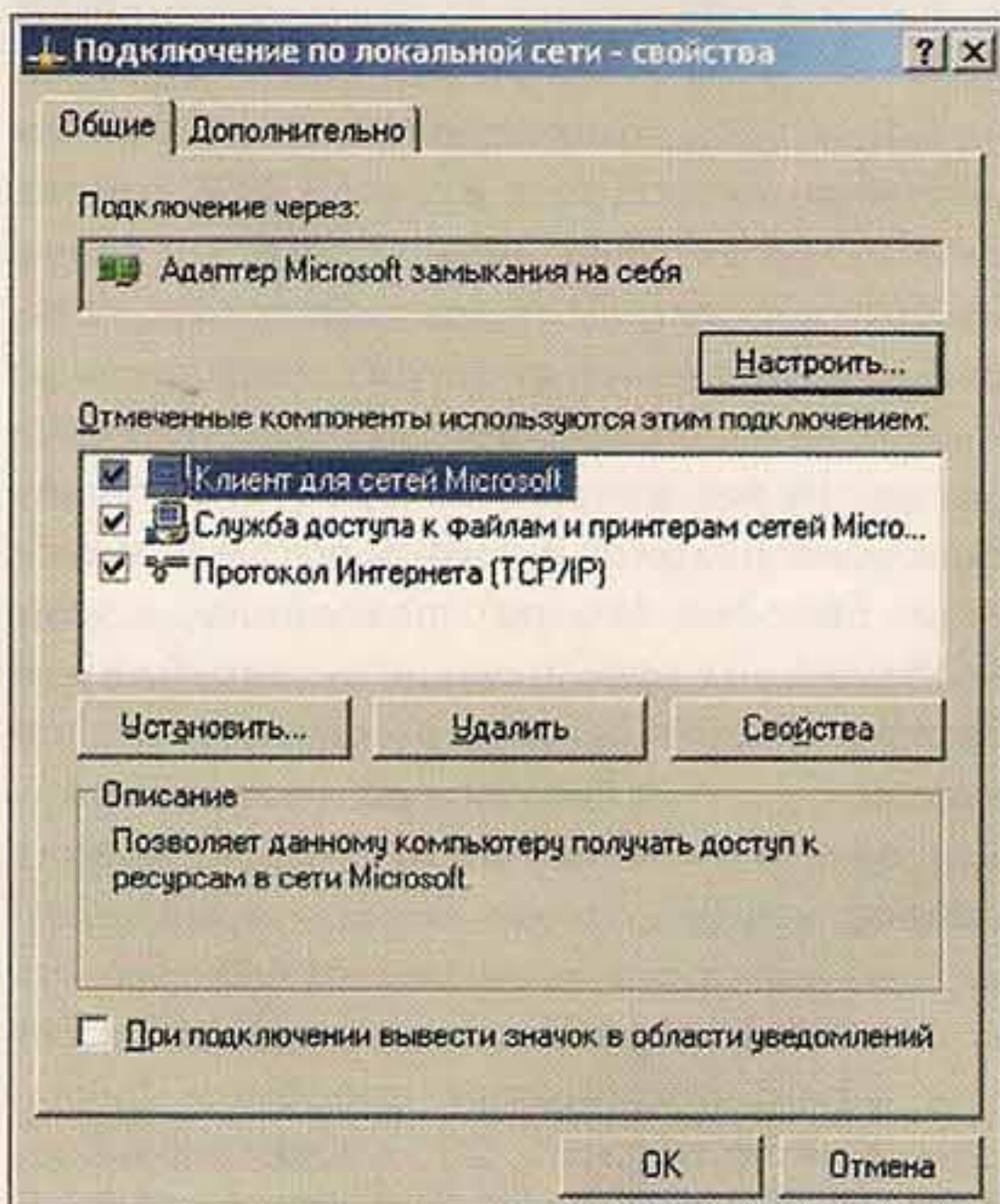
подключения кабеля запустите на обоих компьютерах программу "Прямое соединение ПК" через Пуск/Программы/Стандартные/Связь или через мастер установки сетевого подключения в Windows 2000/XP.

Если вы в свое время делали выборочную установку Windows и не включили соответствующий компонент в список установки, то установите утилиту через Панель управления/Установка и удаление программ/Установка Windows/Соединения.

Прежде чем запустить программу, надо обозначить, будет данный компьютер сервером в сети или клиентом. Все файлы, расположенные на сервере, будут свободно доступны для компьютера-клиента — но не наоборот.



Чтобы с сервера можно было свободно перемещаться по дискам компьютера-клиента и играть в игры, нужно установить на клиенте Службу доступа к файлам и принтерам сети Microsoft.



Соединение через USB

USB-порт значительно быстрее параллельного — 12 Мбайт/с вместо 200-300 кбайт/с. Но за такую прибавку в скорости придется платить. Просто взять USB-кабель и наладить соедине-

ние между двумя компьютерами не получится. Придется покупать специальное устройство — USB-Kit. Прибор состоит из кабеля, в середине которого находится небольшая коробочка с регулирующей электроникой; через него можно соединить 3-5 машин. Драйвера идут в комплекте. Все бы хорошо, только стоит такой приборчик от пятидесяти до ста убитых енотов.

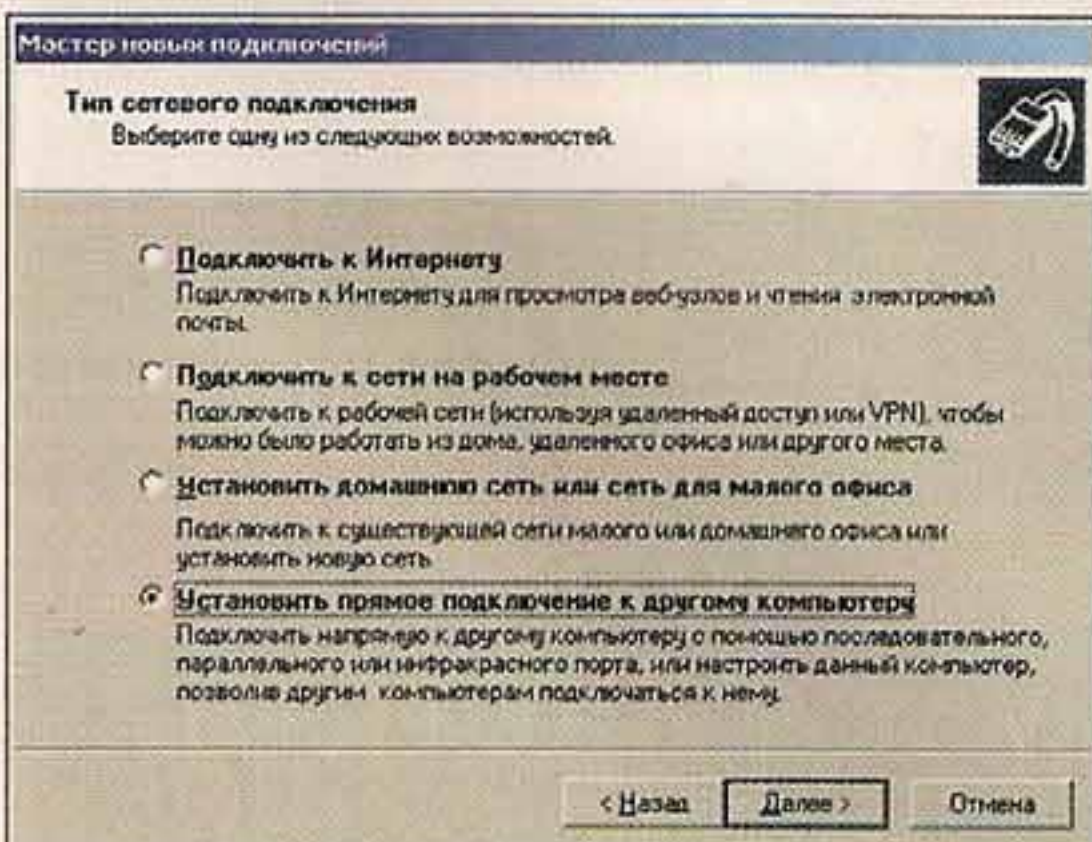
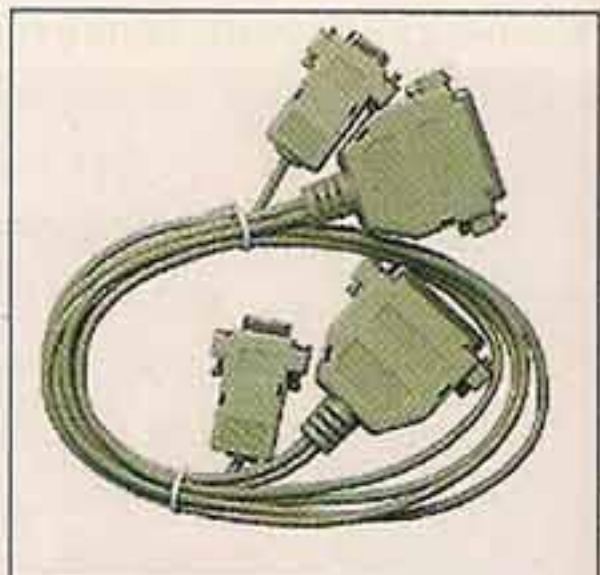
Чтобы наладить соединение, необходимо вставить кабель в любой из USB-портов на обоих компьютерах и запустить программу установки с дискеты или компактa. Большинство USB-наборов поддерживают основные сетевые протоколы (IPX/SPX, NetBEUI, TCP/IP). Драйверы налаживают коннект так, что USB-соединение становится для компьютера обычной локальной сетью. А это значит, что теоретически можно играть во все игры, поддерживающие перечисленные выше протоколы. На практике же некоторые игры с плохо отлаженным сетевым кодом и "летающие" на LAN все равно будут подтормаживать. Но основные мультиплеерные хиты — UT, Quake, CS, Warcraft — идут без видимых тормозов, если только вы не играете на огромных картах с десятком компьютерных противников.

Еще один важный момент. Чтобы поддерживать высокую скорость, лучше отключить от компьютера все USB-устройства кроме USB-Kit, иначе лаг неизбежен.

Есть у USB-соединения и еще один серьезный минус. "Официальная" скорость коннекта — 12 Мбит/с — в реальности практически недостижима. Информация передается со скоростью около 4-6 Мбит/с. Таким образом, файл размером, допустим, 30 Мбайт перекладывается с компьютера на компьютер около минуты. А в 100-мегабитной сети такой объем данных передается по кабелю всего за 5-6 с.

За те же деньги, за которые можно наладить качественную 100-мегабитную LAN, мы получаем лишь некое подобие 10-мегабитной сети с возможностью подключения не более трех-четырех машин. Получается, что по сравнению с LAN у USB только один плюс — простота подключения. Никакой многочасовой сборки и настройки, настоящий Plug&Play.

Многие вспоминают, что существует еще и USB 2.0.





Скорость передачи до 480 Мбит/с побьет любую LAN, но... Во-первых, не все компьютеры оборудованы USB 2.0 интерфейсом. Во-вторых, подобные USB-Kits стоят не менее двухсот долларов.

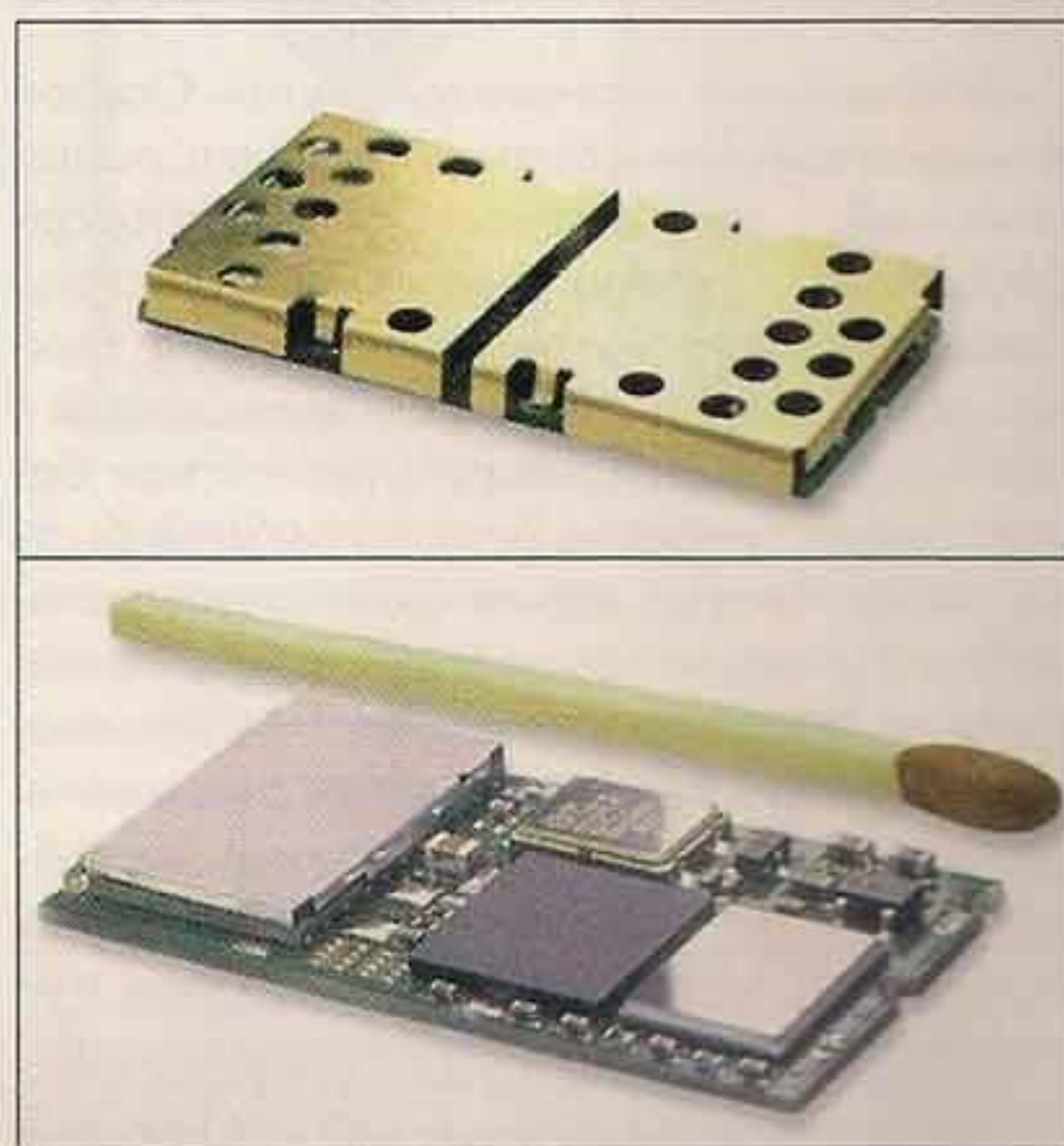
Соединение через ИК-порт и Bluetooth

Вот уже несколько лет ноутбуки, PDA и мобильные телефоны оборудуются инфракрасными портами (ИК). В компьютерных магазинах можно найти инфракрасные порты и для обычных ПК. Подобные устройства позволяют осуществлять беспроводной обмен данными между двумя компьютерами. Скорость — приблизительно равна скорости передачи данных через параллельный порт, а в Windows 98, Me и 2000 даже встроена поддержка стандарта IrDA (протокол передачи информации через инфракрасный порт) для передачи данных через ИК. К сожалению, нормально обмениваться файлами и играть через ИК на данном этапе развития технологии проблематично. Чтобы организовать ИК-коннект, необходимо расположить устройства на расстоянии метра-полтора. Между ними не должно быть никаких препятствий (даже лист бумаги может нарушить связь). В подобных условиях всегда проще соединить компьютеры дешевым нуль-модемом, а не покупать дорогостоящее ИК-оборудование.

Пожалуй, единственный случай, когда ИК-порт для персоналки все же стоит приобрести, — если вы жить не можете без новых игр и мелодий в своем мобильном телефоне. Иного способа быстро перекачать информацию с компьютера на мобильник пока не существует.

Зная все недостатки IrDA протокола, производители мобильных телефонов (в первую очередь Ericsson) разработали технологию Bluetooth, которая позволяет осуществлять беспроводную передачу данных на расстояние

до 10 м. В отличие от IrDA, Bluetooth не требует, чтобы между компьютерами не было никаких преград, а максимальная скорость передачи данных составляет около 721 кбит/с. В ближайшем будущем разработчики должны наладить поддержку Bluetooth и для персональных компьютеров, но пока подобных устройств в продаже замечено не было.



Давайте подведем итоги и окончательно разберемся, какие из соединений подходят для соединения компьютеров, а какие лучше не использовать.

Сериальный разъем дешев и идеально подходит для игры на двух компьютерах в игры, нетребовательные к скорости коннекта. Также через нуль-модем можно передавать с одного компа на другой небольшие файлы. К сожалению, для постоянной перекачки большого объема информации и для игры в мультиплеерные экшены и стратегии на больших картах нуль-модем не подходит.

USB-соединение несколько уступает в скорости LAN, с его помощью можно объединить не более трех-четырех машин, зато можно перекачивать большие объемы информации и играть практически в любые компьютерные игры без лага. Основной недостаток — цена: за комплект оборудования придется раскошелиться почти на сто долларов. Для соединения же компьютеров по USB 2.0 интерфейсу (скорость 480 Мбит/с, что выше, чем у LAN) кошелек нужно облегчить на целых двести убитых ентов.

Инфракрасный порт совсем не подходит для объединения компьютеров, его можно с успехом заменить простым нуль-модемом. Связь будет лучше, а обойдется во много раз дешевле. Но вот для соединения персонального компьютера и мобильного ИК-порт подходит как нельзя лучше. ■

Ответы на часто задаваемые вопросы

Несмотря на то, что настроить коннект через нуль-модем или USB-соединение значительно проще, чем через LAN, существует ряд проблем, с которыми обычно сталкиваются начинающие пользователи. Давайте разберемся, как их решить.

Вопрос (В): При соединении через нуль-модем большинство современных экшенов начинают сильно тормозить. Что делать?

Ответ (О): Действительно, как уже было сказано, пропускной способности нуль-модема не хватает для того, чтобы можно было комфортно играть в современные экшены на больших картах с ботами. Но ведь через серийный порт вы обычно соединяете только две машины, чтобы рубиться с одним приятелем. Боты же и большие пространства уровня значительно увеличивают нагрузку на канал связи. Играйте на небольших дуэльных картах без ботов, и тормоза почти не будут заметны. Например, в первый Quake через протокол TCP/IP можно свободно играть даже на достаточно просторных картах и с ботами. Можно также играть во все части "Героев", включая HoMM IV. После каждого хода информация синхронизируется. Больше всего повезло любителям многопользовательских головоломок и карточных игр — им обеспечена самая комфортная игра. Но настоящим игроманам и игроманкам придется все же обзавестись полноценной локальной сетью.

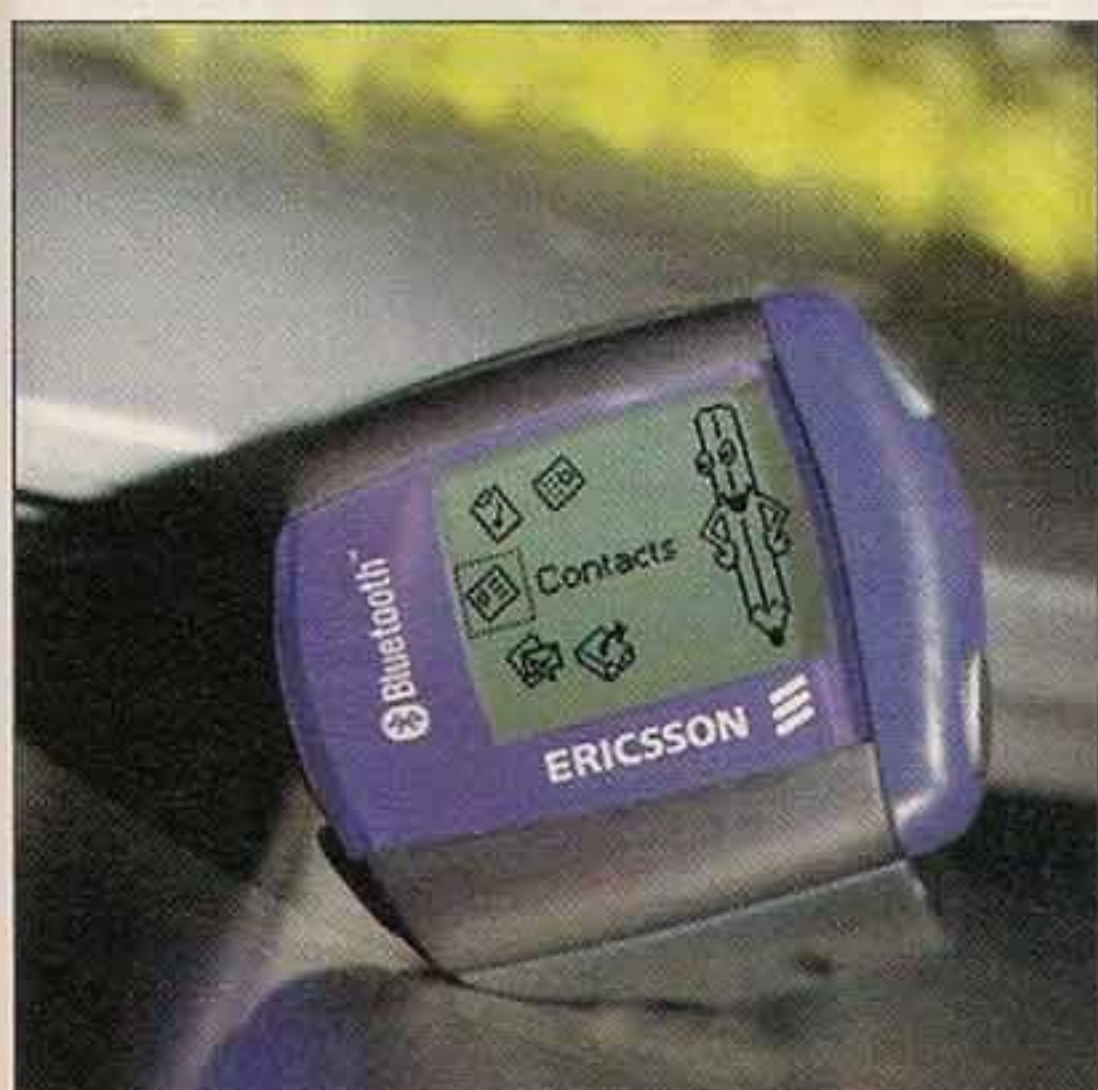
В: При связи через протокол TCP/IP на клиенте нужно ввести IP-адрес сервера. Как его определить?



О: Для этого существуют специальные утилиты — Winipcfg в Win9x и Ipconfig в Win2k/XP. Зайдите в Пуск/Программы/Службы MS-DOS и введите команду `ipconfig /all`.

В: При запуске игры на компьютерах, соединенных через нуль-модем, доступ к ресурсам имеет только ведущий компьютер. Но чтобы играть, нужен обоюдный доступ. Как этого добиться?

О: Нужно установить на ведомом компьютере Службу доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft. Для этого сначала открываем свойства сети (Панель управления/Сеть), нажимаем кнопку Добавить/Службу/Службу доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft. После данных операций ставим галочку в поле определения общего доступа к ресурсам ведущего компьютера. Все, можно играть.



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

<http://users.swing.be/navels>



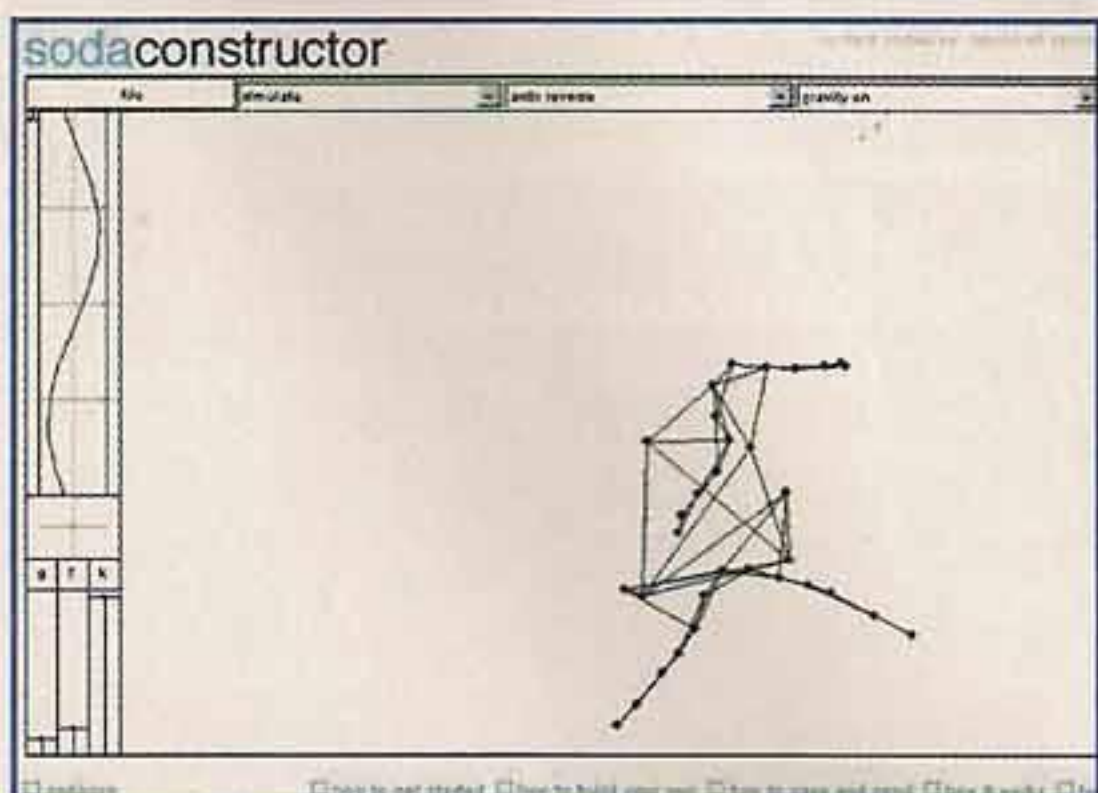
Почти XXX-сайт. Пупки! Во всех их проявлениях. Выпуклые и вдавленные, скошенные и подрытые, с пушком и с сережками, есть даже с бриллиантом. Не хватает только щеточки для чистки и специального парфюма. Создатели сайта просто бродят по улицам и фотографируют чужие пупки. У тех, кто ходит в топless — через зум, а обладателей более длинной одежды предварительно просят закатать ее повыше... пупка. Да, чуть не забыл предупредить: пупки есть как мужские, так и женские, так что — сайт полный унисекс. Но посещать можно всем, даже детям — ибо все, что выше и ниже пупка, на снимках не представлено.

www.imaginationatwork.com/Imagine



Простенький и стильно оформленный графический редактор. Прямо в онлайн можно нарисовать картинку, а потом сохранить ее на винчестере или сразу отослать приятелю. В Сети можно найти еще несколько подобных ресурсов, но этот самый удобный и красивый. Рисовать на виртуальном планшете просто приятно.

<http://sodaplay.com/constructor/index.htm>



Вы представляете себе, что такое векторная графика? Это способ передать объемное изображение, создавая модели из пересекающихся отрезков. Как нарисованный на бумаге кубик.

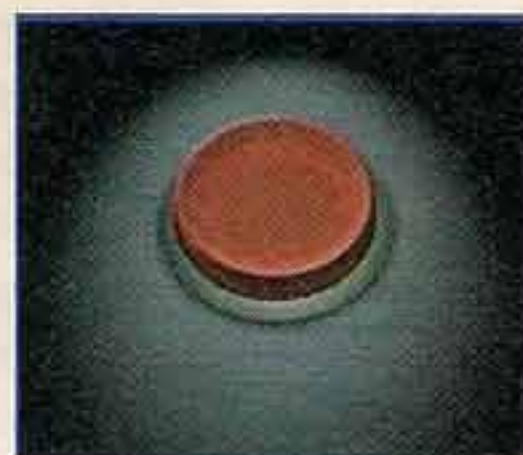
Понятно, что он абсолютно плоский, но выглядит как объемный. Именно такой графикой пользовались разработчики компьютерных игр, когда не было полигонов и текстур. На сайте вы можете создать совершенно потрясающую векторную зверушку. Или даже не зверушку, а человека или инопланетного робота. В общем, любую векторную модельку. После того, как создание — в простом конструкторе — будет закончено, вы задаете физические параметры мира, в котором ваша "зверушка" будет жить, нажимаете launch и... Результат — поражает. "Игромания" рекомендует всем посетить этот сайт.

www.stihi.ru

Большой сайт, посвященный стихам. Особое внимание советуем обратить на раздел, расположенный по адресу www.stihi.ru/cgi-bin/assist.pl — подбор рифмы к любому слову. Каждый из нас иногда пишет простенькие двух-четырёхстрочия. И порой подобрать рифму к имени друга/подруги/недруга/кого-то еще бывает совсем не просто. А тут — проблему быстро решат. Правда, весьма своеобразным способом. Ну что это за рифма, скажите на милость, — "Игромания — опасная" или "Игромания — пристрастия". Мы, конечно, спору нет — опасны, и к нам можно пристраститься. Но рифма-то где? А вот "Игромания — внимания" очень даже ничего. К читателям мы очень, очень внимательны.

www.turnofftheinternet.com

Красная кнопка выключения интернета. Если вдруг нажмете, то знайте, что обратно все подключается заветным сочетанием **Alt+F4**.



www.okatuning.com.ru



Сколько бы ни ругали малышку "Оку", сколько бы обидных прозвищ ей ни придумывали (одно только "капсула смерти" чего стоит) — машинка таит в себе немалый потенциал.

Первое, что приходит в голову, когда заходишь на сайт и видишь размещенные на нем



изображения, — все это первоапрельская шутка. Оказывается, нет. Производственное предприятие "OKA Tuning" на самом деле занимается модернизацией "Оки" в... кабриолеты, бигфуты, самосвалы, тягачи, бульдозеры и даже гоночные автомобили "Формула". Заказать нестандартную модель может любой желающий. Другое дело, сколько это будет стоить...

www.onzin.nl/internetdownload/index.htm

Вы наверняка не раз скачивали из интернета файлы, архивы, целые каталоги и даже сайты целиком. Но пробовали ли вы хоть раз скачать... весь интернет?!

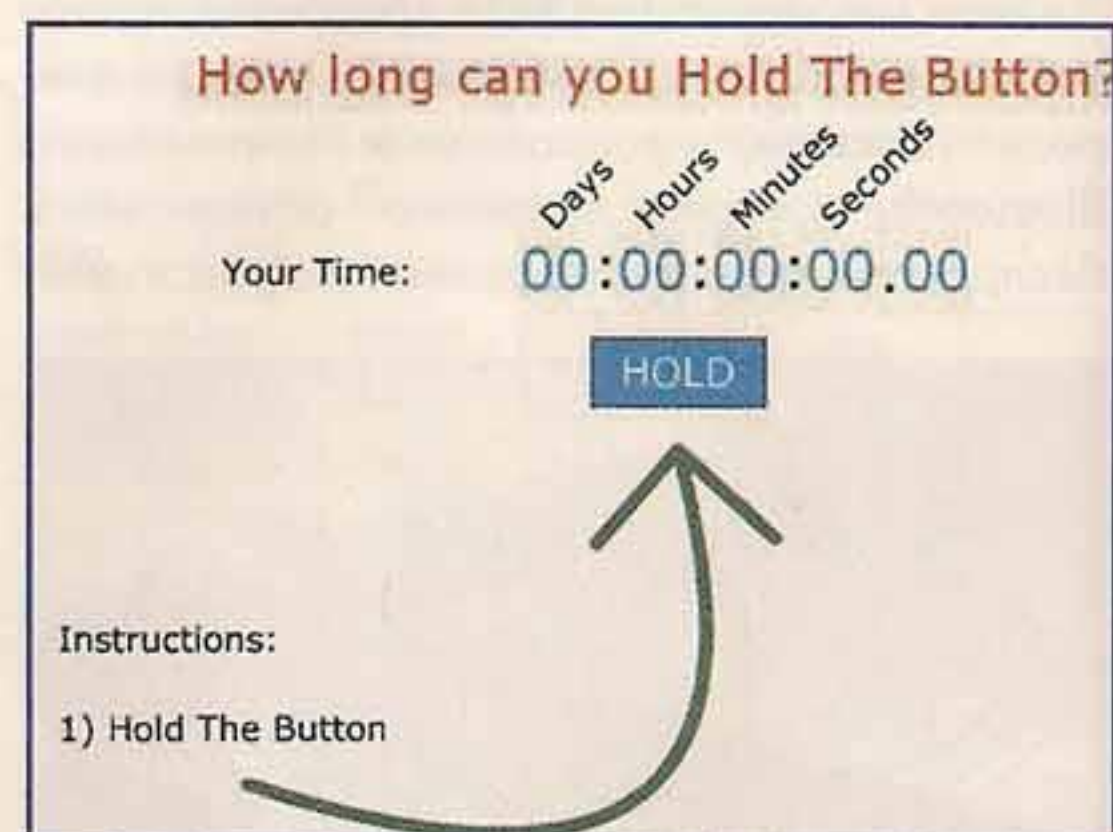
Забавный розыгрыш. Можно подшутить над друзьями. При попытке загрузить себе на винт "интернет целиком" вам сообщат, сколько для этого понадобится времени. В такие минуты жалеешь, что ты не Дункан Маклауд и у тебя нет лишней тысячи лет, чтобы дождаться завершения процесса скачки.



www.folkart.com/voodooshop/dolls.htm

Музей кукол вуду — самого таинственного и зловещего религиозного культа на Земле. Куклы людей и животных, сделанные из соломы, веток, глины, ткани, волчьего помета, из костей новорожденных жеребят... Помимо музея на сайте имеется небольшой интернет-магазинчик, где за весьма умеренную плату (от 20 до 50 убитых енотов) можно заказать себе некоторые экспонаты коллекции. Доставка — в любую точку планеты.

<http://holdthebutton.com>



Забавный тренажер на терпеливость. На экране — кнопка. Кнопку нужно нажать и удерживать в нажатом состоянии максимально продолжительный промежуток времени. Как только отпустите, тестирование закончится, на экран выведут статистику и список лучших "держателей кнопки". Самый терпеливый участник "соревнования" удерживал кнопку 5 дней, 20 часов, 13 минут 55 целых и 75 сотых секунды. Наглядный

пример того, что контролировать честность сетевых соревнований довольно сложно. Кто-то чит придумает, а кто-то просто кнопку мышки книгой придавит, да и пойдет по своим делам.

www.astrolab.ru

Огромный портал, посвященный астрономии. Все о галактиках, звездах, планетах, спутниках, черных дырах... Есть статьи, написанные строгим научным стилем, и популярные материалы. Полчаса увлекательного чтения — и вы уже сможете поразить друзей/подруг интересным рассказом из области, в которой разбираются очень немногие.

<http://msu.mnc.ru>

Сайт, полностью посвященный одной из самых красивых высоток столицы, — главному зданию МГУ. История проектирования и постройки, особенности архитектуры, детальные фотографии...

<http://club.uliabell.e-gloryon.com>

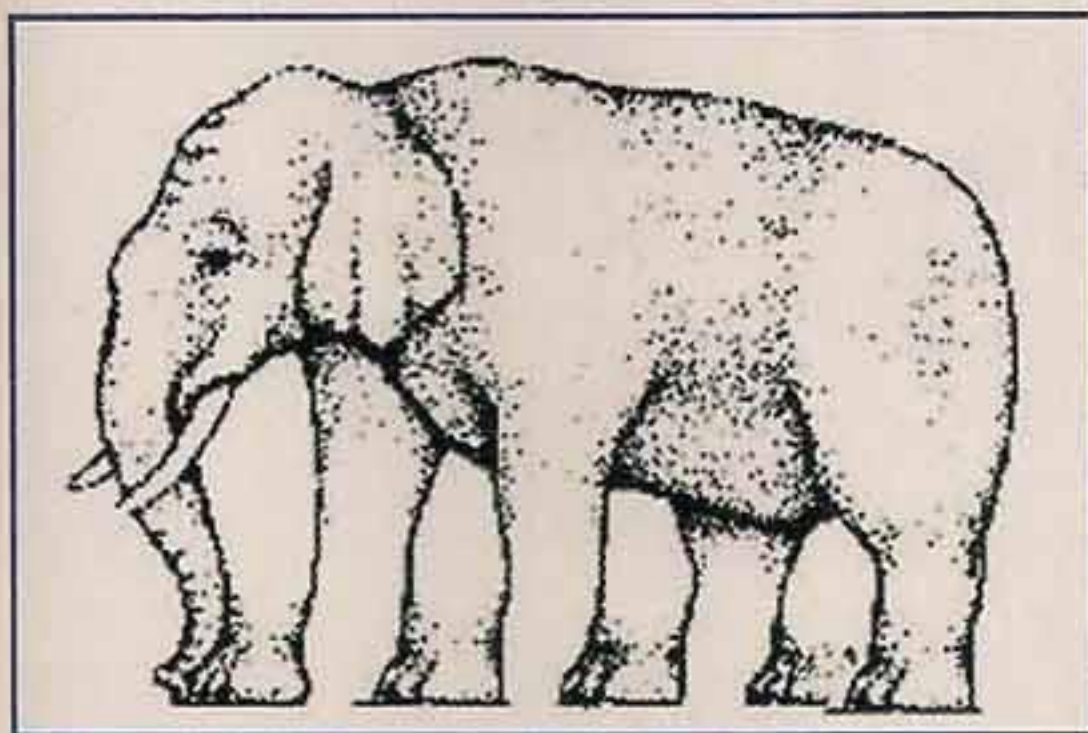
Тонкий запах лаванды, нежный — ландыша, чуть терпкий — мимозы, сладковатый — аниса и розы, успокаивающий — земляники и ромашки... О лечебном действии на организм человека различных запахов знают давно. К сожалению, в традиционной медицине ароматерапия не так распространена, как в медицине народной. Тем не менее врачи не отрицают эффективности методики. Если хотите узнать побольше о способности запахов излечивать самые различные недуги, обязательно посетите страничку. Да и здоровому человеку ароматические масла могут принести немало пользы.

<http://mify.org>

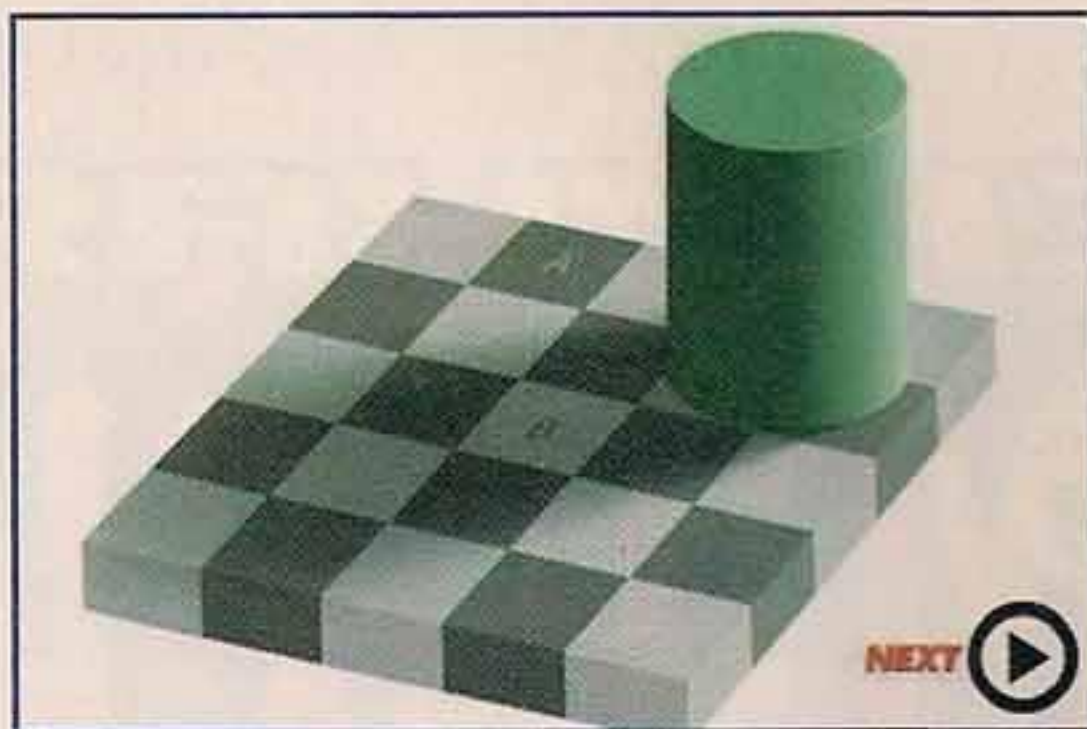
Мифы древней Греции. Гомеровская "Илиада", "О происхождении богов" и "Работы и дни" Гесиода, легенды и мифы Куна... Мифологический словарь и множество статей на мифологическую тематику. Перечень мультфильмов и фильмов по сюжетам греческой мифологии. Если в вас живет дух победителя церберов и немейских львов, уничтожителя минотавров и пилота сандалий с крылышками, то этот сайт для вас. Присутствует даже греческий календарь и уникальная возможность написать свой собственный миф, который можно прислать авторам сайта. Если он им понравится, то будет размещен на ресурсе.

http://www.liquidgeneration.com/sabotage/optical_sabotage.asp

Сайт оптических иллюзий. Все "обманки" сделаны на флэше, так что подгружаются странички не слишком быстро. Зато когда сайт пол-



Попробуйте подсчитать, сколько ног у этого слона.



Квадраты А и Б имеют одинаковый цвет.

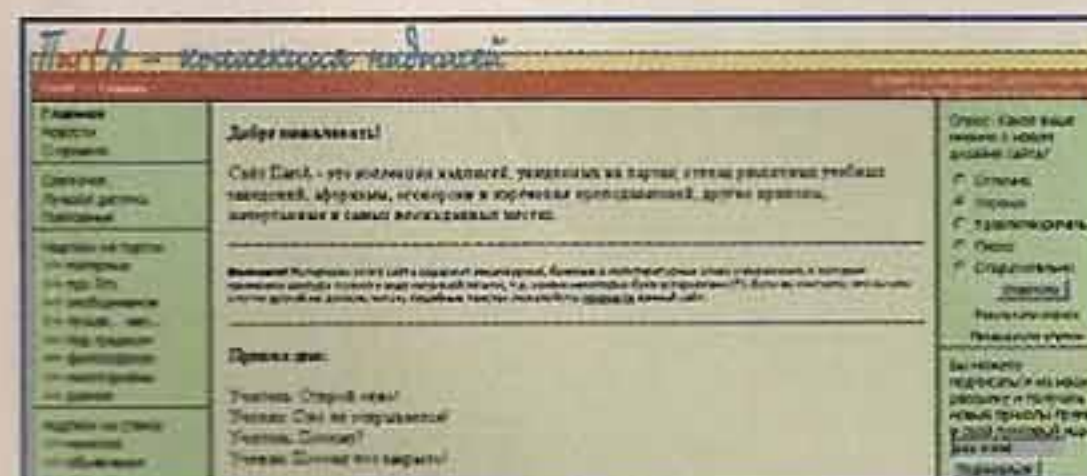
ностью загрузится... В общем, это надо видеть. Парочке иллюзий вы можете подивиться на скринах.

<http://hoaxer.lantel.ru/religions/history/index.html>



Сайт, посвященный истории религий. Буддизм, ислам, христианство и католичество, зороастризм и религия древней Греции. На сайте есть информация даже о самых необычных верованиях — древних германцев и сирийцев.

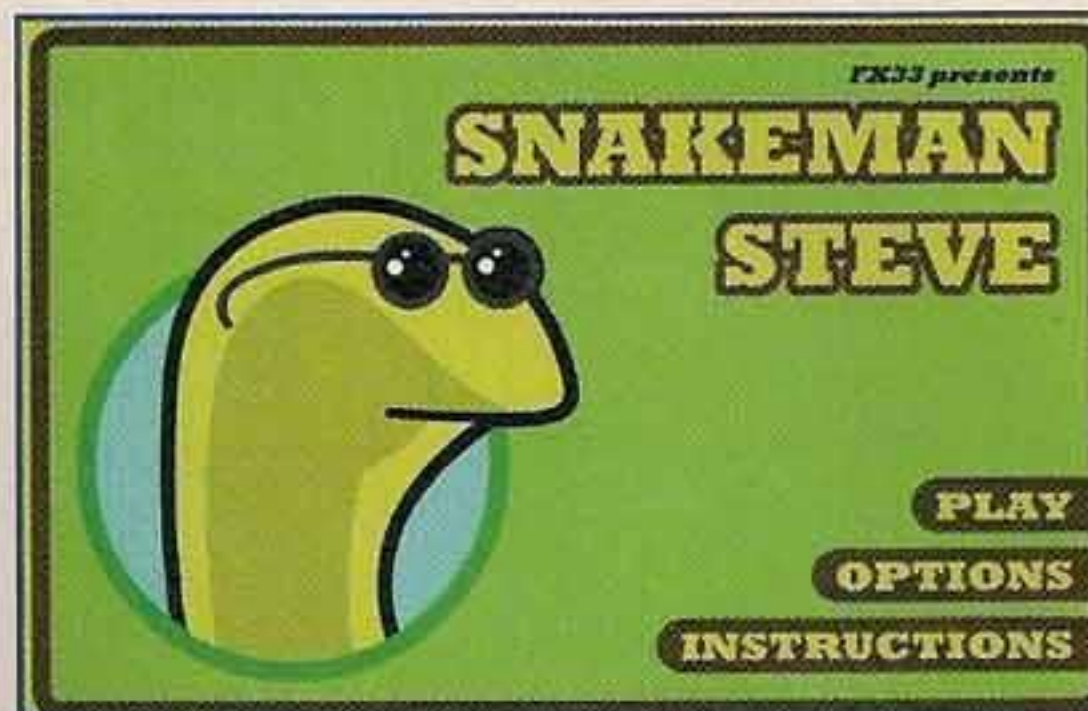
<http://parta.km.ru>



Жажда творчества живет в каждом человеке. Кто из нас в школе не писал на партах похабные стишки или любовные послания?! Наиболее творческие личности даже рисовали на крашеной поверхности настоящие произведения искусства. Учитель с указкой в руку и кнопкой в сидельной части — даже Сальвадор Дали до такого не додумался бы. Потом был институт, парт там было меньше, чем в школе, но были просторные лекционные залы, в которых стояли как нельзя лучше подходящие для творчества столы. Те же, из кого творчество прямо-таки фонтанировало, оставляли нетленки на стенах туалетов, коридоров, дверей... На данном сайте собраны как раз такие, с позволения сказать, произведения искусства. Все "акты творчества" рассортированы по категориям. Вот надписи над унитазами, а вот злободневные обращения к народу — частушки с поверхности парт. Заходите — не пожалеете. Местами очень смешно.

www.fx33.com/filer/snakeman.swf

"Удав" — игра, появившаяся раньше тетриса и Lines. Первые "удавы" ползали еще по мониторам ламповых компьютеров в режиме псевдографики. Сколько лет прошло, а игра все еще очень популярна. На сайте можно сыграть в очень симпатичную ее флэш-версию. Реализа-



ция не совсем классическая, но от этого не менее веселая. По нажатии на курсорную клавишу змеюка поворачивает в нужную сторону не под прямым углом, а лишь на несколько градусов. Получается, что удав движется как бы с инерцией, что придает игре динамичность.

www.dansdata.com/magnets.htm

Как часто вы пользуетесь магнитами? Ну, иголку на полу найти, ну, записку к холодильнику прикрепить... На самом же деле магниты окружают нас со всех сторон. Какую вещь ни возьми, она обязательно обладает магнитными свойствами. Да что там вещь, даже Земля — это огромный магнит.

На сайте вам расскажут всю правду о магнитах. Какие они бывают, в какие промышленные изделия встроены, какое влияние на организм человека оказывают. Правда, весь сайт на чистейшем английском языке. Но даже исключительно русскоговорящим будет интересно, ведь в галерее ресурса собрано множество фотографий различных магнитов. Взгляните на скриншоты: все это... правильно, магниты.



www.primitivekoolart.com/pages/erastes.html



Вы утонченны и изысканны? Ваша квартира обставлена согласно последним веяниям дизайна интерьеров, а одеваетесь вы по последнему писку моды?! Тогда этот сайт для вас. Произведение искусства можно сделать из чего угодно. Из спичечного коробка, из куса глины, из волос и даже из... крышек для унитазов. Именно унитазные крышки художник Эрастес Кинеди и использовал в качестве холстов для своих работ. Коллажи в стиле ретро, фламенко, диско... Причем любую крышечку для "белого друга" можно заказать. Всего 250\$ — и ваш унитаз будет неотразим! ■

Антон Баранов aka Slavyane (skayt@mail.ru)
Вячеслав Борисов aka Adsky (adsky1000ad@yandex.ru)

ВЕЛИКАЯ ИМПЕРИЯ ОНЛАЙНА

“Империя” — бесплатная онлайн-пошаговая военно-экономическая стратегия в режиме реального времени. Такие определения дают ее разработчики. Если же говорить языком, понятным любому геймеру, то “Империя” — это игра, сочетающая в себе элементы военной тактики, экономического планирования и сотрудничества с множеством живых людей из разных уголков мира. Внешне вся “Империя” выглядит как набор таблиц, но не стоит преждевременно записывать это в минусы. Столь глобальный проект чрезвычайно сложно оснастить достойной графикой. Да и не нужно, ибо вся соль здесь — в геймплее. Единожды сыграв в “Империю”, оторваться практически невозможно.

“Империя” представляет собой русифицированную версию игры 1000AD, объединяющей игроков со всего мира. Главные отличия 1000AD от “Империи” в том, что играет в нее значительно больше народу, интерфейс и основной язык общения — английский. В отличие от “Империи”, где поддерживается только один вид игры, в 1000AD существует несколько режимов, различающихся правилами и продолжительностью партий — от двух недель до полутора месяцев. Но отечественному пользователю лучше всего начинать именно с “Империи”. Во-первых, все в ней на великом и могучем, во-вторых, игра несколько проще, чем глобальная 1000AD, а следовательно — легче будет разобраться.

Технологии и вооружение цивилизаций в игре находятся примерно на уровне 1000 года нашей эры. Вы будете воевать верхом на коне, размахивая мечом, защищаясь щитом и устрашая врага победоносными воплями “хай-я”. Никаких звездолетов, турбомотоциклов и прочих мега-гипер-квазифотонных разрушителей. Экономике придется развиваться не постройкой химических заводов или атомных станций, а посылая горняков стучать кирками в штольне, а крестьян — ходить за сохой.



Основы правил и правила основ

Чтобы играть в “Империю”, нужно представлять, по каким правилам существует мир игры. Детали можно выяснить только путем непосредственного участия, но основные принципы лучше освоить заранее.

1000 AD Top 100 Empires for Russian Empire
from 03/10/2003 to 04/10/2003
There are 100 players in the game.

Player	Civilization	Alliance	R/L	Land	Score
1 Butterfly (401)	Franks	Russian Dadazik	1,111	212,562,435	1,239,586,221
2 MECTb (42)	Chinese	[Russian Dadazik]	1,001	98,609,846	570,336,384
3 Strana Mrake (59)	Mongols	Russian Dadazik	920	61,072,352	512,172,708
4 Deathuave (56)	Incas	Russian Dadazik	1,026	85,964,297	455,751,876
5 Landgraf Skiminok (64)	Byzantines	Russian Dadazik	772	37,293,990	236,650,097
6 RUINO (128)	Byzantines	Russian Dadazik	493	40,270,759	178,179,977
7 Test (1)	Vikings	55555	676	25,322,582	145,268,825
8 Старая Гора (367)	Mongols	55555	431	10,607,956	87,368,444
9 Lyba (107)	Franks	55555	487	14,834,627	86,814,945
10 Iena5555 (331)	Barbarians	[55555]	430	13,246,189	86,074,490
11 Temo (66)	Byzantines	55555	585	11,395,816	83,637,520
12 Angelotek (379)	Franks	[Не трогать плз]	264	13,626,325	67,021,850
13 Dad from GROB (5)	Chinese	55555	594	10,970,961	58,300,981
14 Mup Bam (61)	Mongols	Мед Мупа	428	4,921,979	39,248,579
15 MULTIK (22)	Chinese	[БЕСПРЕДЕЛ]	406	6,637,824	36,145,977
16 AMBA (30)	Barbarians	55555	370	6,393,022	32,536,276
17 Leon (13)	Byzantines	SINDIKAT	502	5,160,181	31,750,448
18 Piron (95)	Mongols	[Один]	342	4,905,242	29,686,520
19 Болгодин (24)	Vikings	[Мед Мупа]	373	4,009,572	24,513,222
20 Map_Vi (3)	Byzantines	БЕСПРЕДЕЛ	283	4,423,032	22,149,115
21 Sheitan (341)	Incas		104	5,587,232	22,102,887
22 EMIICIA (10)	Barbarians		80	4,644,508	16,672,978
23 2002 (49)	Barbarians	55555	330	4,217,863	16,235,087
24 Alan_Goa (15)	Mongols	Russian Dadazik	652	3,526,936	15,142,750
25 Eval (137)	Vikings		170	3,307,792	14,061,134

На сессию (игровой цикл), в течение которой длится игра, всем участникам дается определенное количество шагов-ходов. В течение каждого хода игроки прописывают в разнообразные игровые таблицы, что должно быть выращено, добыто, построено; указывают количество покупаемых солдат, предпочтительные рода войск... Определяют еще множество самых различных параметров — и только потом нажимают кнопку “Сделать ход”. После этого планы вступают в стадию реализации. Когда лимит ходов исчерпан, игроку остается только сидеть и смиренно ждать, когда закончат ходить другие игроки. Новые ходы начисляются по истечении определенного времени (например, каждые десять минут).

С подобным принципом игры вы наверняка сталкивались и в других стратегиях (не только онлайн-овых). Но есть особенность, отличающая “Империю” от прочих похожих игр. Все ходы делаются в режиме реального времени. Не один вы нажимаете кнопки — одновременно с вами это делают сотни других людей. Причем скорость расходования шагов ничем не ограничена. Можно сразу потратить все ходы — и потом наблюдать, как более терпеливые игроки грабятжитое и разрушают сооруженное вами. А

можно действовать осторожно, расходовать ходы постепенно, пытаясь угадать, что делают или собираются сделать ваши соперники и сколько у них осталось ходов. Именно этот дополнительный стратегический элемент — рациональное использование имеющихся ходов — и сделал “Империю” такой популярной.

Игра сочетает в себе элементы глобальной пошаговой стратегии (планирование развития вашего государства) и стремительных тактических маневров (каждый отдельно взятый игровой ход). Вы можете обдумывать сложные многоходовые комбинации, просчитывать с калькулятором свою тактику, предугадывать действия врагов. Но одновременно с этим вам придется принимать оперативные решения в стремительно меняющейся обстановке.

Сессию сдал на “отлично”

Одна сессия длится обычно около четырех-пяти недель реального времени. По истечении этого срока игра останавливается, все данные “замораживаются”, и подводятся итоги. Но это не значит, что все эти четыре-пять недель вы должны сидеть у экрана компьютера. Используя ходы, можно заниматься своими делами — за это время накопятся новые ходы. Но если вы покинете мир игры на значительное время... Тогда, вернувшись на место своего виртуального государства, вы рискуете застать там лишь пепелище. Для успешной игры требуется присутствовать в мире “Империи” примерно по часу каждый день или хотя бы через день.

Добро пожаловать в Русскую Империю

Если у вас уже создана империя, то вы скорее всего даже читать это не будете, а просто залогинитесь и вперед!!! Если империи еще нету, **СМЕЛО** жмите сюда и абсолютно **БЕСПЛАТНО** зарегистрируйтесь.

Можно использовать кириллицу для названий империи и союзов, только имя логина и пароль должен быть латиницей!

You have to login to access this page

Russian Empire

Игра началась: Мар. 10, 2003.
Игра закончится: Apr. 10, 2003

1 Ход каждые 5 минут.
Максимум ходов: 800

Ваш логин:

Пароль:

или заполучите **БЕСПЛАТНУЮ** регистрацию

Забыли пароль? ЖМИ сюда.

[Доки по игре](#)
[Документация по игре](#)

	Swordman - Good attacking unit. Attack points: 8 Defense points: 6 Months to train: 4 Required to train: 1 sword. Land taken: 6 points Upkeep cost (per month): 0.5 food and 3 gold
	Archer - Good defense unit. Attack points: 4 Defense points: 12 Months to train: 6 Required to train: 1 bow Land taken: 2 points Upkeep cost (per month): 0.4 food and 3 gold
	Horseman - Good attacking and defense unit. Attack points: 10 Defense points: 10 Months to train: 8 Required to train: 1 horse and 1 sword Land taken: 10 points Upkeep cost (per month): 0.8 food and 5 gold
	Maceman - Fast and cheap to train attack unit. Attack points: 6 Defense points: 3 Months to train: 4 Required to train: 1 mace Land taken: 3 points Upkeep cost (per month): 0.3 food and 2 gold
	Trained Peasant - Very weak unit that does not need weapons and can be trained very fast. Attack points: 1 Defense points: 2 Months to train: 1 Required to train: nothing

К игре готов!

С основными правилами мы разобрались. Теперь, что называется, копнем чуть глубже и разберемся, из каких ходов состоит отдельная сессия.

В самом начале игры вы создаете княжество. Выбираете его название и нацию/цивилизацию, которой хотите играть. Есть девять цивилизаций, каждая со своими плюсами и минусами. Среди них есть и миролюбивые, и откровенные снобы, не терпящие присутствия рядом с собой других наций. Если вы играете миролюбивой нацией, то сможете производить больше продовольствия и создавать более сильные оборонительные башни, но вот содержание мобильной армии влетит в копеечку. Если же вы изначально выбрали воинствующую нацию, то затраты на производство оружия и на набор рекрутов будут невелики, однако прокормить большие армии будет ой как непросто: придется все время удерживать завоевательные походы.

Это только пара примеров различий между нациями. На самом деле таких различий — сотни. При этом, а возможно и благодаря этому разработчики смогли добиться почти идеального баланса. В "Империи" нет заведомо "суперкрутых" цивилизаций, а выиграть всегда можно как путем мирного строительства, так и через военную экспансию.

После выбора нации начинается игра. Все игроки получают одинаковое количество ресурсов и земель. Выигрывает тот, кто к окончанию сессии сумеет создать максимально развитое княжество.

Три единства

Чтобы выиграть, нужно максимально успешно решить три связанных друг с другом задачи: развитие экономики, создание боепособной армии и взаимодействие с другими игроками в ходе игры.

Для развития экономики необходимо эффективно использовать около двух десятков различных строений. Нельзя забывать и про науку, которую можно развивать примерно в пятнадцати направлениях — как мирных, так и военных. Каждое государство производит несколько видов ресурсов: древесину, металлы, провизию, коней. Но стоимость и скорость создания каждого ресурса для разных наций различаются. Например, монголам, чтобы выковать меч, нужно вдвое меньше железа, чем любой другой нации.

Разным нациям выгодно торговать друг с другом. Для этой цели существует так называемый внешний рынок, где любой игрок может выставить на продажу товар, запросив за не-

го любые деньги. Цены на рынке меняются в соответствии с законами спроса и предложения. Если вы заломите огромную цену, у вас никто ничего не купит. Когда идут массовые войны, легко нажиться на продаже оружия, в мирное же время хорошо расходятся сельскохозяйственные орудия. Можно использовать свой талант экономического прогнозиста. Если вы предугадаете, что скоро начнется война, то можете покупать на рынке луки, чтобы потом продать их в несколько раз дороже.

Кроме внешнего рынка, существует рынок внутренний, где вы можете продавать и покупать ресурсы у населения собственного государства. Продать здесь можно что угодно и в любое время, но цены на внутреннем рынке фиксированные и заведомо ниже, чем на внешнем.

Занимаясь менеджментом, нельзя забывать и про военное дело. Для поддержания армии в постоянной боевой готовности необходимо постоянно призывать новобранцев из населения на военную службу. И снова начинающий стратег встает перед выбором. Чем больше рекрутов набрано, тем сильнее армия — но тем меньше людей останется на мирных профессиях.

Если друг оказался вдруг...

Используя эти исходные данные, можно придумать тысячи стратегий и тактик развития своего государства. Существуют группы наиболее удачных стратегий для каждой нации. Постоянно придумываются новые. Однако при выборе стратегии необходимо помнить, что вы играете не с программой, а с живыми людьми. Поэтому важнейшая для успеха и самая интересная задача — взаимодействие с другими игроками.



Для общения игроки обычно пользуются внутриигровой почтой, встроенным чатом и внешними способами коммуникации — ICQ и IRC-каналы. В чем же заключается взаимодействие? Не просто же так о погоде по аське болтать. Вы можете объединяться с другими игроками в альянсы (до 10 человек). Альянс может создать любой из игроков — стоит только ему зарегистрировать название альянса и пароль для входа. Участники альянса помогают друг другу как в экономике, так и в войне. Наиболее эффективны альянсы из наций, одна из которых обладает мощной армией, а вторая — надежным тылом.

Внутри альянса игроки могут изучать состояние армий друг друга, что помогает принять решение об оптимальной стратегии. Альянсы могут заключать с другими альянсами пакты о ненападении или о союзнничестве, временные или до конца сессии. Можно вместе с другими альянсами воевать против общего врага.

Не исключены и предательства. В "Империи" все как в жизни — чтобы уцелеть и выиграть, надо уметь ладить с людьми, находить общий язык даже с неприятными вам игроками. Настоящая дипломатия!

	Hunter Land Used: 2 forest Building Cost: 4 wood and 25 gold Workers Needed: 5 Production: 3 food every month
	Farm Land Used: 4 plains Building Cost: 8 wood, 1 iron and 25 gold Workers Needed: 12 Production: 8 food from april to october
	Woodcutter Land Used: 4 forest Building Cost: 2 wood and 25 gold Workers Needed: 6 Production: 4 wood every month
	Iron Mine Land Used: 2 mountains Building Cost: 6 wood and 100 gold Workers Needed: 8 Production: 1 iron every month
	Gold Mine Land Used: 6 mountains Building Cost: 10 wood, 10 iron and 1000 gold Workers Needed: 12 Production: 100 gold every month
	Winery Land Used: 6 plains Building Cost: 12 wood, 4 iron and 1000 gold Workers Needed: 12 Production: 1 wine every month Consumption: 10 gold to produce 1 wine

Ты мне, а я — тебя

Общение — главный секрет успеха "Империи". Мало в какой еще игре вам придется так много разговаривать и переписываться с игроками. Многие из участников — интересные собеседники из различных социальных и профессиональных групп, разных возрастов и интересов. Сессии продолжительны, и за время одного кона вы успеете хорошо познакомиться с играющими.

Сложилось устойчивое сообщество игроков. Регулярно проводятся оффлайновые встречи, в основном в крупных городах, где больше людей имеют постоянный доступ в интернет — в Москве, Санкт-Петербурге, в Киеве. Созданы и поддерживаются два сайта и два форума. Учитывая, что основная масса игроков — русские, сложились определенные традиции: игровой сленг, мифы и легенды.

Присоединяйтесь

В завершение разговора — о том, как попасть в мир "Империи". Чтобы играть, не нужна никакая клиентская программа. И это еще один плюс игры — вы можете подключаться к "Империи" с любого компьютера, где есть доступ в Сеть. Официальный сайт игры — <http://russian-empire.net>. Заходите, регистрируйтесь, создавайте свое княжество... Азы стратегии вам уже известны, а в освоении профессиональных секретов поможет официальная документация и мудрые советы других "имперцев". Не стесняйтесь задавать вопросы: все расскажут, всему научат.

Много полезного можно почерпнуть, просматривая форумы на сайтах <http://empire.crux.ru> и <http://becha.tarantula.ru>. Здесь вы сможете изучить плюсы и минусы каждой нации, выучить различные тактики и стратегии развития, узнать, как настроить IRC-каналы, или почитать истории игроков и другую любопытную информацию. Тем, кто дружит с английским языком, рекомендуется посетить на форуме <http://forums.1000ad.net> раздел для новичков.

Если же вы решили поиграть со всем миром в 1000AD, заходите на www.1000ad.net/thegame — и пусть ваши дружины, тумены, хирды, орды и легионы сотряснут мир. ■



СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Dragon Jumper

Коды для перехода с уровня на уровень вводятся в специальном пункте в игровом меню:

SA3BE2 — пятый уровень.
ME6BU3 — десятый уровень.
GE8BY4 — пятнадцатый уровень.
TU2CE6 — двадцатый уровень.
NY4CU7 — двадцать пятый уровень.
HY7CY8 — тридцатый уровень.

Postal 2

Коды вводятся в консоли, которая вызывается нажатием на клавишу “~” (тильда). После ввода кода нажмите Enter. Чтобы выйти из консоли, нажмите Esc.

Sissy — мастер-код, открывающий доступ ко всем остальным кодам.

Alamode — режим бессмертия.

PackNHeat — все оружие.

PayLoad — максимум патронов ко всем видам оружия.

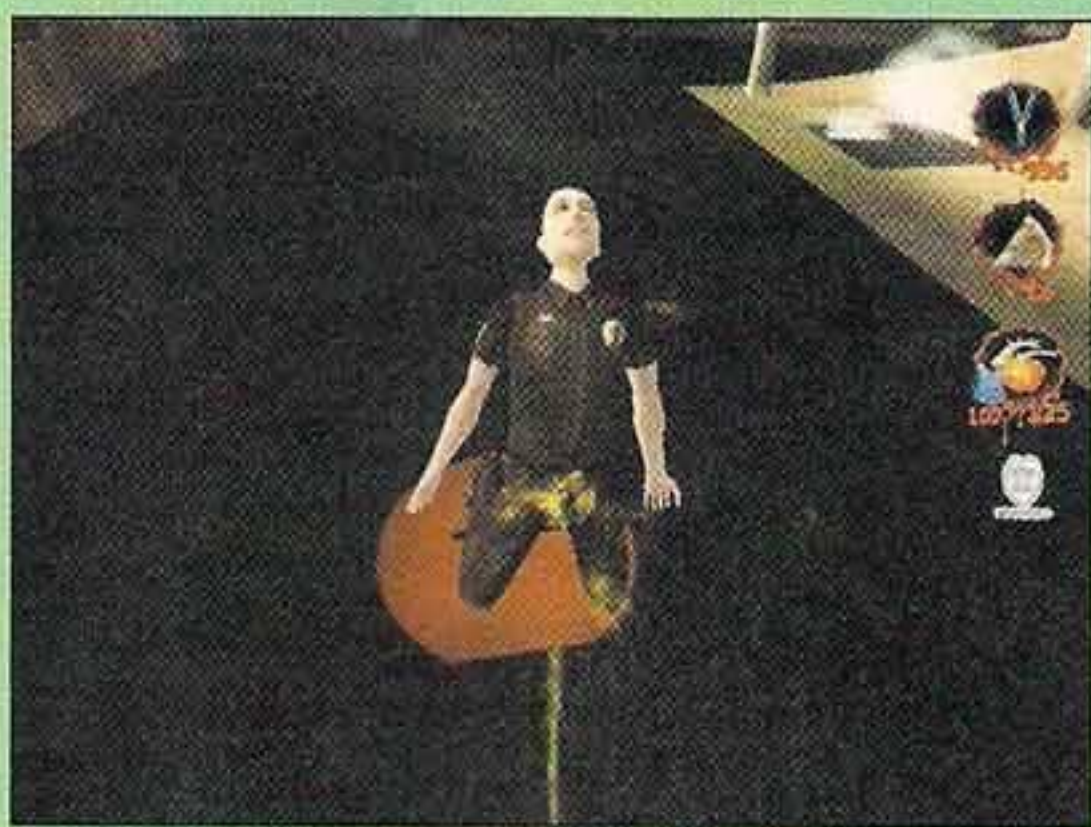
IamSolame — режим бога, все оружие и полный боезапас.

PiggyTreats — большое количество пончиков.

JewsForJesus — много денег.

BoyAndHisDog — прикормка для городских собак.

Jones — трубки с марихуаной.



SwimWithFishes — максимальный заряд для радара.

FireInYourHole — включает камеру ракет. Активируется, когда вы выпустили ракету.

IamTheOne — много приманок для кошек.

LotsAPussy — вам выдаются сами кошки.

BlockMyAss — бронезилет.

SmackDatAss — костюм садомазохиста.

IamTheLaw — одежда полицейского.

Healthful — аптечки.

Whatchutalkinbout — меняет модельки всех NPC на модель Гарри Кулмана.

Oasma — превращает всех NPC в арабских террористов-фанатиков.

RockinCats — снимает ограничение в 9 выстрелов на оружие с котом.

DokkinCats — отменяет действие предыдущего кода.

IfeelFree — режим прохождения сквозь стены.

LikeABirdy — режим полета.

Red Faction 2

Начните новую игру, нажмите Esc, зайдите в игровое меню. В нем появится пункт Cheats. В него-то и надо вводить следующие коды:

Xxywxyz — суперздоровье.

Zzyxzzx — бесконечные гранаты.

Zzyxwxx — быстрая перезарядка оружия.

Zzzzzzz — бомбы будут отскакивать от стен.

Ywxyzxw — бесконечный боезапас.

Yyyyyyy — вызывает огненный дождь (не следует применять в помещениях).

Yxyx — выиграть миссию.

Y — все оружие.

Wwxyzzyz — открывает доступ ко всему: уровням, оружию, инвентарю.

Zyxwzyx — открывает доступ ко всем уровням.

Yzwzyxwx — для тех, кому вышеприведенного списка мало, этот код открывает все существующие коды игры.

Uplink

При создании нового профиля игрока в графе Name введите TooManySecrets. Теперь, если во время игры нажать F1, вы получите доступ к секретному меню, в котором можно изменить несколько игровых параметров (просто помечаются галочкой).

Vietcong

Во время игры нажмите “~”. После этого вводите коды:

GIFTFROMPTERODON — мастер-код для активации остальных кодов.

CHTHEAL — восстанавливает здоровье главного героя игры.

CHTHEALTEAM — восстанавливает здоровье всей команды.

CHTWEAP X — оружие под номером X, где X от 0 до 30.

CHTAMMO — пополняет боезапас всего оружия.

CHTGRENADES — много гранат.

CHT3PV 1 — включает вид от третьего лица. Чтобы вернуть вид от первого лица, нужно записать этот же код с параметром 0.

SHOWFPS 1 — показывает количество кадров в секунду.

SHOWPROF 1 — игровая статистика.

ШЕСТИНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе “Софтверный набор”. А в другом разделе, в “ИнфоБлоке”, находится детальная инструкция по Magic Trainer Creator, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

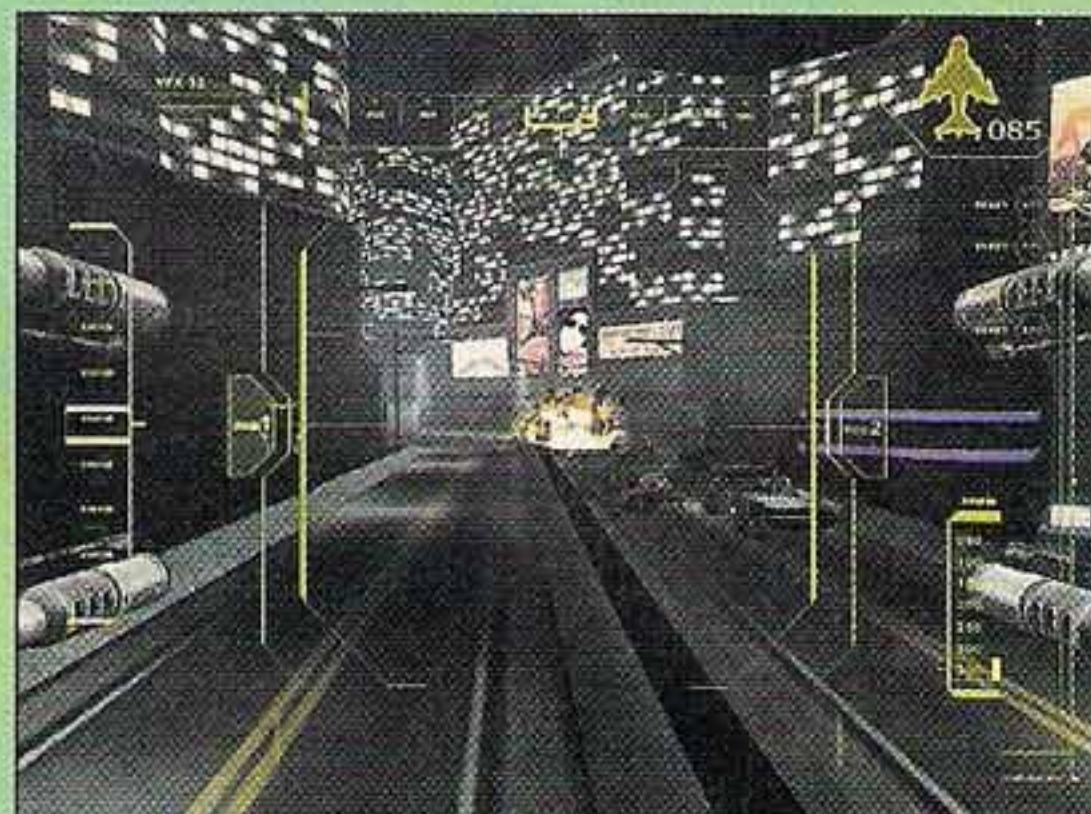
Freelancer

Бесконечное число денег: 00673364, 056F6180, 056F6180.

Red Faction 2

0DE13108 — адрес для количества аптечек. Аптечки в игре отображаются крестами под индикатором жизни. Всего их может быть три. Ставить больше не рекомендуется, лучше заморозить количество аптечек.

Для амуниции существует два адреса — для оружия, стреляющего разрывными снарядами (например, гранатомета), и для пулевого оружия. Адреса для изменения числа патронов:



008A7570 — для разрывного оружия.

008A755C — для огнестрельного оружия.

Первый адрес не изменяется, а вот второй — “плавающий”, может не всегда работать.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Великолепный Вовочка 2: Герой зрелищных снов!

<Каталог игры>\Blast — текстуры взрывов.

<Каталог игры>\Boss — текстуры игровых боссов и девушек, которых боссы удерживают в заточении.

<Каталог игры>\Clouds — текстуры облаков.

<Каталог игры>\Ds — текстуры бочек и конвейеров.

<Каталог игры>\Hero — “шкурка” главного героя игры.

<Каталог игры>\Mm — текстуры главного игрового меню.

<Каталог игры>\Music — директория с игровой музыкой.

<Каталог игры>\Mutant — папка с текстурами всех игровых монстров.

<Каталог игры>\Patrons — папка с текстурами патронов.

<Каталог игры>\Rockets — текстуры ракет.

<Каталог игры>\Stars — текстуры звездного неба.

<Каталог игры>\Video — каталог с игровыми видеороликами.

Freelancer

В корневой директории игры лежат патчи для Windows. Их нужно установить, если игра часто вылетает.

<Каталог игры>\Data\Audio — папка с игровой музыкой и звуками. Звуки отсортированы по назначению: диалоги, звуки окружения и так далее.

Сохраненные игры лежат в папке Мои документы\My Games\Freelancer\Accts\SinglePlayer.

Postal 2

<Каталог игры>\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Music — игровая музыка в формате .ogg.

<Каталог игры>\Save — директория с вашими сохранениями.

<Каталог игры>\Sounds — папка с архивами игровых звуков.

<Каталог игры>\System — стандартная для игр на движке UnrealEngine системная папка. В ней лежат сам запускаемый файл игры, dll-библиотеки и редактор карт. Кроме того, сюда сохраняются сделанные во время игры скриншоты.

<Каталог игры>\Textures — каталог с текстурами.

Red Faction 2

<Каталог игры>\Profiles — характеристики главного героя.

<Каталог игры>\pc_media\Common_sounds — игровые звуки (не диалоги).

<Каталог игры>\pc_media\Voice_sounds — звуки, издаваемые персонажами, и диалоги.

<Каталог игры>\pc_media\Music — игровая музыка.

<Каталог игры>\pc_media\Movies — видеоролики из игры в формате .bik.



КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности. Поскольку стандартные коды для них, если есть, уже давно всем известны, то мы рассматриваем их с точки зрения шестнадцатичных кодов.

Wing Commander 1

Чтобы активировать режим кодов в игре, в свойствах ярлыка нужно прописать `ws Origin -k`. Теперь в игре вы получите неуязвимость. Кроме того, появится доступ к следующим горячим клавишам:

Alt+O — взрывает части кабины.

Alt+Ins — уничтожает атакующее вас звено истребителей противника. Не действует на крупные корабли и станции.

Wing Commander 2

Запускайте любой шестнадцатичный редактор и загружайте в него основной exe-файл игры. Ищите строку `89 87 F8 66 8B DE D1 E3` и заменяйте ее на `90 90 90 90 00 00 00 00`. Строку `29 87 F8 66 57 56 FF 76 06` поменяйте на `90 90 90 90 00 00 00 00`. Теперь у вашего истребителя бесконечные заряды основного оружия.

Wing Commander 3

Для того чтобы просмотреть любой игровой ролик, зажмите во время вступительного ролика (где идет реклама фирмы-производителя) `Ctrl+Del+F10`. После этого вводите: `LORDBRITISH` (прописными буквами с пробелами). После этого вы сможете просматривать любые видеовставки, лежащие на четвертом диске игры.

Wing Commander 4

Все коды вводятся в свойствах ярлыка.

-mitchell — показывает при загрузке надпись `Mitchel is no longer working here`.

-test — выводит сообщение `Test OK`, после чего игра вылетает.

-chicken — выводит при загрузке сообщение `Chicken mode OK (bok bok)`, сложность игры будет минимальной, какой бы уровень сложности вы ни выбрали.

Кроме того, в игре доступны следующие сочетания горячих клавиш:

Ctrl+W — убивает выбранную цель.

Ctrl+Alt+W — убивает все цели на экране.



EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Postal 2

В районе вашего дома — на том участке карты, на котором стоит домик на колесах, —

есть клуб `Fire Hole`, а рядом расположен салон игровых автоматов. Рядом с ним есть линия электропередач. На нее можно забраться. Зайдите во внутренний двор здания клуба, заберитесь на забор. С забора нужно прыгнуть на бордюр дома (на уровне второго этажа), с которого можно перебраться на крышу первого уровня дома, где также располагается прачечная. Там вы и найдете конец линии электропередач. По ЛЭП надо пройти до последнего одиноко стоящего столба, с которого провода уже нигде не перекидываются. На столбе лежит "приманка для рыбы" с инструкцией по эксплуатации. Чтобы ее использовать, нужно включить радар. На радаре обязательно должны присутствовать люди (в виде рыбок). После этого нужно активировать приманку. Запустится мини-игра, на экране появится дальнейшая инструкция и заиграет умиротворяющая арабская музыка. Цель игры — клавишами движения съесть большой красной рыбкой в центре других рыбок.

На одной из крыш здания клуба лежит снайперская винтовка.



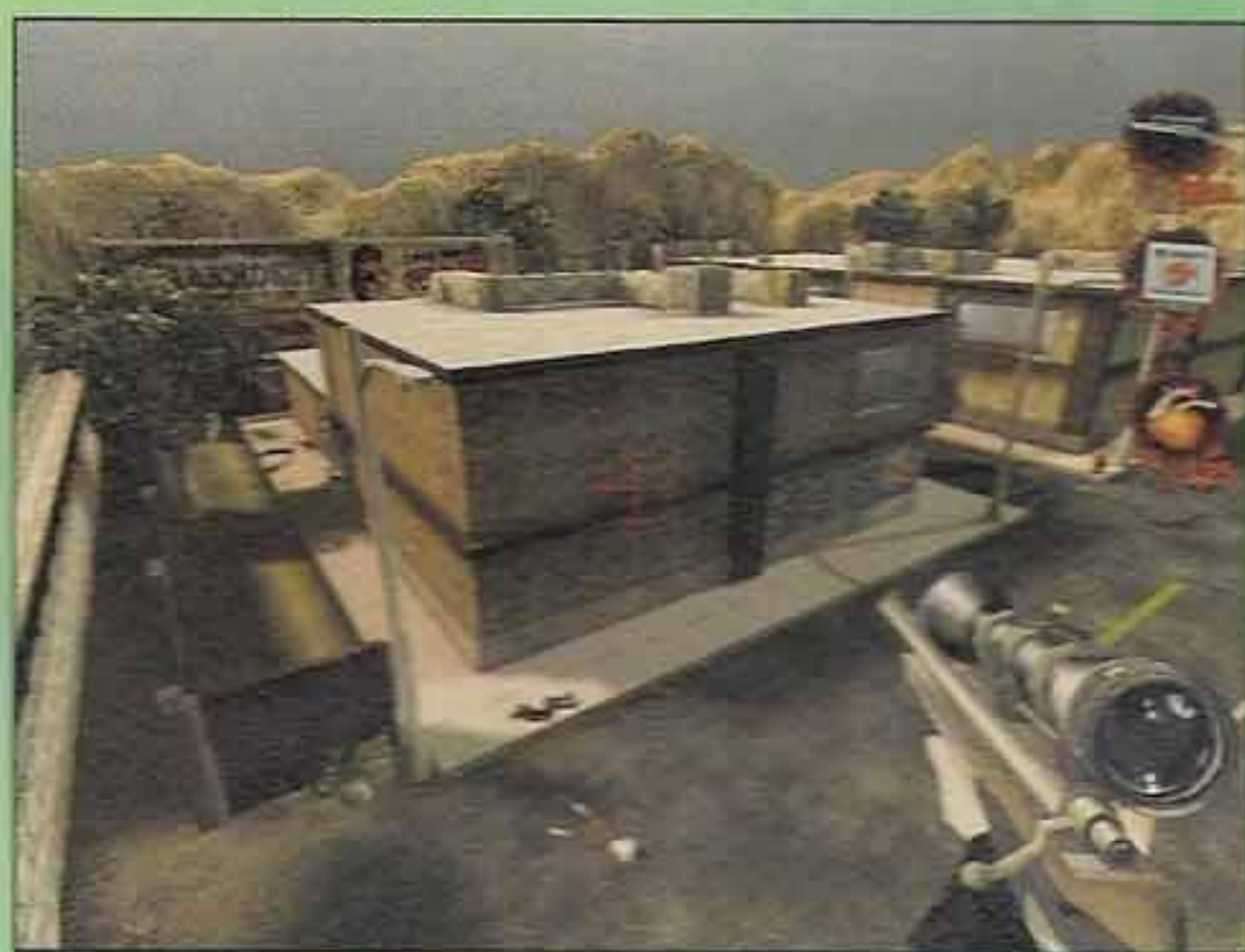
дверь, либо сбить ногой доски с парадного входа. В здании поворачивайте налево: увидите упавшую балку, по которой можно забраться на крышу. Проходите по крыше и прыгайте на провода. По ним перебирайтесь на здание магазина. Если прыгнуть во внутренний двор, можно найти множество бубликов, огромное количество кошек и разные виды оружия, на которые этих кошек можно "натянуть". Кроме того, на крыше депозитария лежит снайперская винтовка и немного патронов.

В супермаркете (вход со стороны тренировочного полигона и церкви) есть отдел `Beast Love`, где вам предлагают обменять кашку или собаку на деньги, есть вентиляционный лаз. Его можно открыть, пнув ногой. Проход внутри разделяется на два. В обоих случаях вы попадаете в секретные места, в которые доступ из самого магазина закрыт. В комнатах можно найти гранаты, трубки с марихуаной и патроны к оружию.

Если в супермаркете зайти в отдел, расположенный в нише (в него есть два входа с противоположных сторон), и посмотреть на табличку с описанием отдела, то можно увидеть надпись: "Инструкции по изготовлению бомб в домашних условиях и настольные книги террористов". Также в этом отделе крутится представитель арабского мира, лицо которого очень напоминает Террориста Номер 1.

Над рубрикой "КОДЕКС" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатичные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka `MagicianN (ai@igromania.ru)`.

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (`operKOT@igromania.ru`).



Еще один секрет находится в районе главной улицы города. На улице есть магазин, в котором в самой первой миссии нужно украсть (или купить) пакет молока. Чуть дальше по улице расположен книжный депозитарий (не путать с библиотекой). Через дорогу от депозитария стоит полуразрушенное здание. В него можно войти двумя путями: либо обойти и войти в заднюю





ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

D&D/d20 system

Компания **Alderac Entertainment Group** объявила о скором выходе первых книг по ее собственному сеттингу. **Warlord RPG** создается на основе истории событий, отраженных в ККИ **Warlord: Saga of the Storm**, крайне



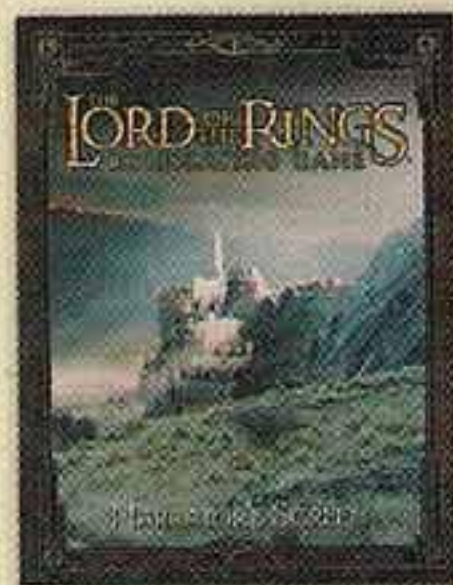
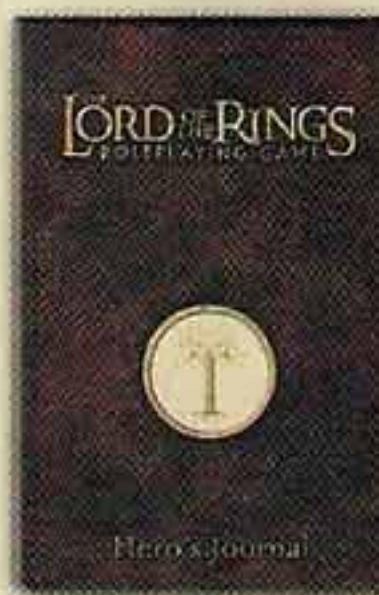
популярной сейчас на Западе. В первую очередь **AEG** обещает выпустить следующие книги по этому сеттингу: **Master Codex**, в которую будут включены все необходимые для игры правила, а также более 300 новых навыков, заклинаний и магических предметов; **World Atlas** — своеобразное пособие по миру для мастера; **Monster and Lairs**, содержащая не менее 300 новых монстров; **Campaign Adventure Book**, на страницах которой поклонники нового сеттинга найдут сотни разных идей приключений. По заверениям **Alderac**, в продаже эти книги появятся к середине лета.

В издательстве **Malhavoc Press** вышла новая книга дизайнера D&D **Брюса Корделла** под названием **When the Sky Falls**. Это 64-страничное руководство представляет собой попытку ответить на вопрос: что будет, если на игровой мир в буквальном смысле свалится такая неприятная штука, как астероид. По сложившейся уже в деле опубликования подобных пособий традиции, кроме собственно различных аспектов метеоритопадения, в книге описаны новые престиж-классы, снаряжение, магия — все, что имеет отношение к гостям из космоса.



Lord of the Rings RPG

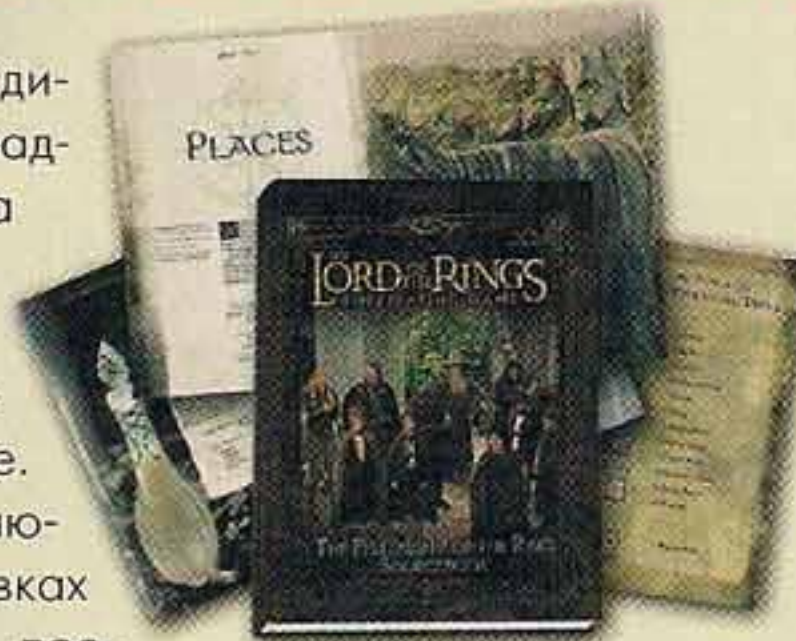
Decipher заявила выпуск трех своих продуктов из линейки **LoTR RPG**. На апрель назначен выход энциклопедии **Fell Beasts and Wondrous Magic**, объединившей под своей твердой обложкой добрых и злых животных Средиземья, а также разнообразные магические



места и предметы, встречающиеся во "Властелине колец". Полностью цветная книга обойдется в \$25. **Moria Boxed Set** — набор, выходящий в мае и включающий в себя карты величайшего из гномьих подземелий и две книги. Исчерпываю-

щий путеводитель по Казад-Думу и мечта каждого из народа Дарина — в одной коробке. Наконец, в июне на прилавках магазинов поя-

вится долгожданный **The Two Towers Sourcebook**. Традиционный твердый переплет, полный цвет и 128 страниц, заполненных описаниями действующих лиц, локаций и событий второй части фильма. Все это — за 30 долларов США. На лето анонсированы такие названия, как **Maps of Middle-earth, Set 2: Cities and Strongholds**, **Helm's Deep Sourcebook** и **Paths of the Wise: The Guide to Magicians & Loremasters**.



НОВОСТИ ККИ

Компания **Sabertooth Games**, производитель коллекционных карточных игр **Warhammer 40000** и **WarCry**, распространила пресс-релиз о планируемом выпуске новой ККИ на основе многопользовательской онлайн-ролевой игры **EverQuest II**. Игра, которая будет называться **Guild Wars**, позволит игрокам



открыть для себя мир Норрат с новой стороны. В основу сюжета будет положена борьба основных гильдий **EverQuest**'а за влияние и престиж. ККИ выйдет за месяц до старта самой **EverQuest II** и станет, таким образом, первым окном в обновленный мир игры. По словам представителей **Sabertooth Games** и **Sony Online Entertainment**, за четыре года существования **EverQuest** интерес к коллекционным карточным играм значительно вырос, в том числе среди поклонников компьютерной РПГ. Напомним нашим читателям о том, что в прошлом году издательство **Sword & Sorcery** уже выпустило настольную ролевую игру по миру **EverQuest**.

Magic The Gathering

Событием месяца стали **5 Чемпионат России** и **3 Чемпионат Украины**. Новый российский чемпион — **Альберт Хамзин**, игравший **UGmadness-колодой** и победивший в финале **Алекса Яценко** (Атог). Третьим членом национальной команды, которая будет представлять Россию на Чемпионате мира, стал **Евгений Издиковский** (Атог), а четвертое — за **Николаем Потовиным** (Wake). Чемпион Украины — **Георгий Харченко** (Mono Black). Второе и третье места (они же — National Team) заняли **Сергей Кузнецов** (Wake) и **Виктор Журбжицкий** (RG).

За рубежом случились три **Grand Prix** в формате **sealed deck** **Onslaught-Legions-Legions**. В Киото победителем стал **Akira Asahara**, а второе место занял **Hisaya Tanaka**. В Сингапуре **Mikael Polgary** обыграл в финале **Terry Soh**. Наконец, в Праге, где собрались целых 947 иг-

роков, из которых 13 — российские маги, **Stefan Jedlicka** обошел **Raphael Levy**. К сожалению, никто из наших игроков не смог попасть во второй день, но, надо отметить, и сам **Kai Budde** не смог этого сделать. Мир замер в ожидании таких событий, как пререлиз **Scourge** (май), **8th edition** (август), Чемпионат мира (август), да и Национальные чемпионаты прошли далеко не во всех странах.

В онлайне без изменений. Квалификацию к Чемпионату мира выиграл некий маг под ником **Gainsay**, сумевший победить Атогом в финале против **UGmadness-колоды**.

ИГРА ГОДА 2003



Конкурс, проводившийся журналистами сетевых и печатных изданий "Ролемансер", "Навигатор игрового мира", "Игромания", "Империя настольных игр", "Армада" и "Средиземье", успешно завершился, и мы подводим его итоги. В конкурсе, официально поддерживавшемся Национальной ассоциацией игрушечников России, участвовало 14 игр: настольно-печатных, военно-стратегических, карточных, ролевых. Были получены голоса 644 человек: 552 проголосовали через сайт **GameTop.ru**, 90 — посредством анкет в клубе "Лабиринт", и еще двое респондентов использовали почту.

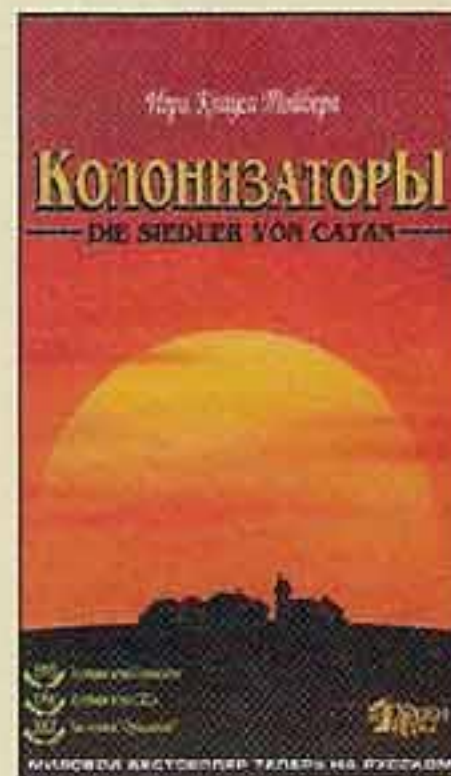
Первое место заняла официальная локализация немецкой настольной стратегии **Siedler von Catan "Колонизаторы"**, выпущенная компанией "Хобби-игры" в ноябре 2002 года (664 очка). Теперь "Колонизаторы" получают право именоваться "Игрой года-2003".

Серебряный призер конкурса — ККИ **Warhammer 40000**, игра **Sabertooth Games**, распространяемая в России компанией "Саргона" (593 очка). Наконец, третье место занял варгейм "Кольцо власти" от лобненской фирмы "Звезда", набравший 426 очков. Спецприз был вручен игре "Роботех" компании "Технолог" за профессиональное тестирование правил игры.

Лауреаты конкурса были награждены в рамках Международной выставки "Игрушки и Игры", которая проходила в Московском Гостином дворе. Медали и памятные дипломы победителям вручили главный редактор "Игромании" **Олег Полянский** и главный редактор "Ролемансера" **Николай Пегасов**.

Поздравляем победителей! Итоги конкурса подробно освещены в разделе "Ролемансера" на компактe. На будущий год запланирован конкурс **Игра года 2004**, на котором будет представлено большее количество призовых номинаций.

Материалы раздела "Вне компьютера" подготовлены порталом **РОЛЕМАНСЕР**, крупнейшим сетевым ресурсом о настольных играх.



в центре процесса



- Выделенные линии
- Коммутируемый доступ Dial-Up
- IP-телефония
- Телефонная связь
- VolInternet (голос+данные)
- Хостинг
- Collocation
- Web-дизайн

@ ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

С 1996 г. компания "Элвис Телеком" предлагает на рынке связи самые передовые решения. Благодаря высокому качеству услуг и гибкой ценовой политике, сегодня "Элвис Телеком" один из ведущих телекоммуникационных операторов России.

www.elnet.ru

Россия 125319, Москва. 4-я ул. 8 марта д. 3.
Тел. (095) 777-24-77; Факс: (095) 152-46-41

СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

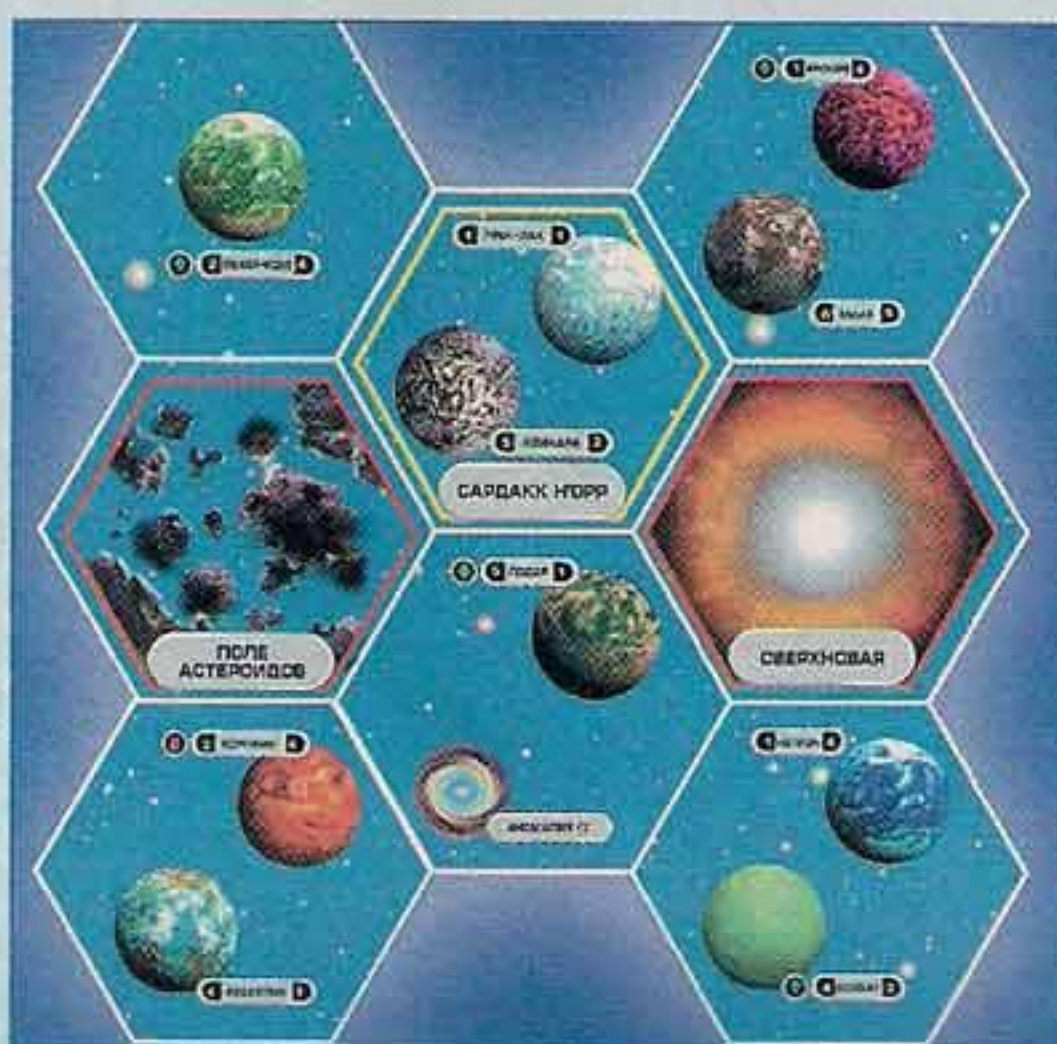
Настольный родственник Master of Orion



Rex magnifica bellum gloriosum
(Мир великолепен, война достойна)

Жанр:	Глобальная стратегия
Издатель:	Хобби-игры, Fantasy Flight Games
Сайт издателя:	www.hobbygames.ru
Количество игроков:	2-6
Длительность партии:	от 2 часов
Язык:	Русский

Давным-давно, еще в прошлом столетии, компания *MicroProse* произвела очередную революцию в жанре компьютерных стратегий, выпустив *Master of Orion*. В ее наследницу, *MoO II: Battle at Antares*, фанаты глобальных космических войн рубятся до сих пор. И даже выход в нынешнем году долгожданного продолжения (не такого успешного, как первые серии) не заставил приверженцев *Master of Orion II* выбросить допотопный компакт на свалку истории.



мический объект: звездную систему с одной, двумя или тремя планетами, непроходимое астероидное поле, черную дыру (позволяющую совершать "нуль-прыжок") и другие радости, известные нам по романам sci-fi. Перемешиваем "тексы" и выкладываем нашу галактику, выступая в роли "Большого взрыва". В центр ставим гигантскую планету Мекатол-Рекс, древний центр ныне почившей звездной Империи, — это аналог Ориона из знакомой игры.

Каждая планета имеет две характеристики: ресурсы и влияние (обеспечиваемое ее населением). Сумма ресурсов всех наших планет — это наш ежегодный доход. Влияние же потребуется при дипломатических махинациях в Галактическом Совете.

Экономика и строительство

Умение обращаться с ресурсами — краеугольный камень глобальной стратегии. Полученные с планет кредиты милитарист потратит на постройку крейсеров, ученый — на приобретение новейшей технологии, а дипломат — на подкуп членов Галактического Совета. Наиболее опытный игрок пожертвует немного каждому министерству и оставит десяток кредитов про запас.

Строиться можно только на своих планетах. Список объектов строительства включает, помимо военных кораблей, производственные базы, зенитные комплексы и наземные войсковые отряды, у каждого — своя стоимость. Наш тыл ориентирован в первую очередь на войну — соперничающим расам тесно в галактике, и все, желая мира, живут по принципу "para bellum".

Наука

Ту же самую валюту можно вкладывать в счастливое будущее, вместо того чтобы погрязать в сиюминутных военных проблемах. Научное древо "Сумерек Империи" состоит из двад-

цати технологий, по пять в каждой из четырех областей (общенаучная, военная, биологическая, энергетическая). Как можно догадаться, военная отрасль позволяет улучшить вооружение кораблей, а энергетическая — их двигатели. Для покупки новой технологии нужно обладать всеми необходимыми условиями, указанными в тексте карты (другими технологиями). Принцип "Цивилизации", по всей видимости, является самым успешным в глобальных стратегиях.

Колонизация

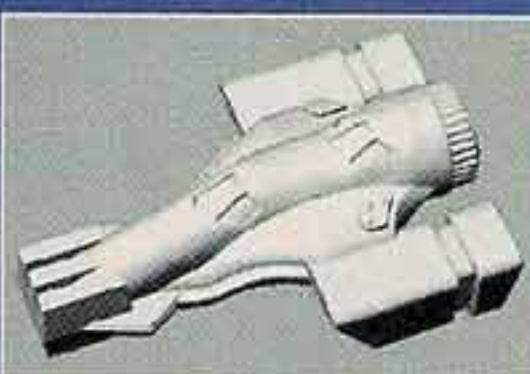
Без захвата новых планет в космической стратегии победить невозможно. Поэтому мы направляем наши десантные суда к ближайшим солнцам и высаживаем колонистов на понравившиеся планеты. Там, на поверхности, нас могут ждать мирные аборигены, остатки древней сверхцивилизации, неожиданная биологическая угроза и другие таинственные обитатели и явления, характерные для неизведанных небесных тел в научной фантастике.

Высадив десант и убедившись, что он уцелел при исследовании поверхности, мы объявляем планету собственностью нашей нации. И получаем с нее положенные кредиты и влияние на следующий ход.

Корабли

В игре присутствуют корабли четырех типов. К боевым кораблям относятся легкие истребители (не способные сами перемещаться между звездными системами), популярные крейсера и мощные, но дорогие линкоры. Десантные корабли служат как мирным целям колонизации неосвоенных планет, так и захвату чужой собственности. Они перевозят наземные отряды, на них базируются эскадры истребителей. Кроме того, существуют планетарные постройки: зенитный комплекс и производственный док. Наличие последнего на планете является необходимым условием производства здесь любых других "юнитов".

Все корабли, наземные отряды и постройки обозначаются в "Сумерках Империи" пластиковыми миниатюрами, специально разработанными для русского издания игры. В комплект входят 300 (!) фишек-миниатюр шести цветов.



Великая игра порождает толпу клонов, и *МоО* не исключение. Однако *AI* никогда не будет достойным соперником игрока, сколько его ни совершенствуй. А у пошаговой игры по сетке есть существенные минусы — партия затягивается до бесконечности. Что, если перенести глобальную стратегию на стол?

Такой вопрос задал себе Кристиан Петерсен, знаменитый разработчик настольных игр и основатель компании *Fantasy Flight Games*. Построение математической модели, создание игровой вселенной, месяцы кропотливого тестинга — и поклонники космической фантастики получили *Twilight Imperium*, настольную игру, воплотившую идеи *Master of Orion*. Ныне игра выходит и на русском языке, под названием "Сумерки Империи".

Космогония

Прелесть компьютерных стратегий заключается в случайном создании карты игры. Окажется, и в настольной игре поле может быть неповторимым в каждой партии. Берем карту галактики и режем ее на "тексы". Каждый "текс" содержит в себе абсолютную пустоту или кос-

Дипломатия

Игра за столом с живыми игроками делает дипломатию в игре самым главным фактором. Союзы и торговые соглашения могут заключаться и расторгаться каждый ход. На своих партнерах можно давить силой корабельных орудий, а можно заманивать их ложными посулами, деньгами и прочими пряниками. Блеф, хитрость, интуиция — лучшие друзья космического дипломата.

Одной из главных изюминок игры является Галактический Совет, на котором раз в год (в начале каждого нового хода) собираются предводители всех разумных рас (то есть игроки). Каждый год рассматривается новый законопроект или происходит назначение одного из игроков на ключевую галактическую должность (например, министра продовольствия). Реализуется это за счет колоды политики, из которой случайным образом достают одну из 34 различных карт с вердиктами. Решение принимается или отвергается большинством голосов, а количество голосов у игрока определяется суммой влияния принадлежащих ему планет. Принятое решение, как правило, носит долговременный характер и распространяется на всех игроков, по сути, добавляя в правила игры новое условие. Это может быть всеобщая мобилизация (дающая каждому игроку определенное количество наземных сил), ограничение производства или исследований в одной из научных областей.

Война

Каким бы хорошим дипломатом ни был правитель нации, постоянно сохранять мир и нейтралитет в родных системах ему не удастся. Рано или поздно мы решим расширять границы за пределы чужих владений, или орда враждебных крейсеров вторгнется к нам в гости. Так будем же готовы встретить их с должным гостеприимством!



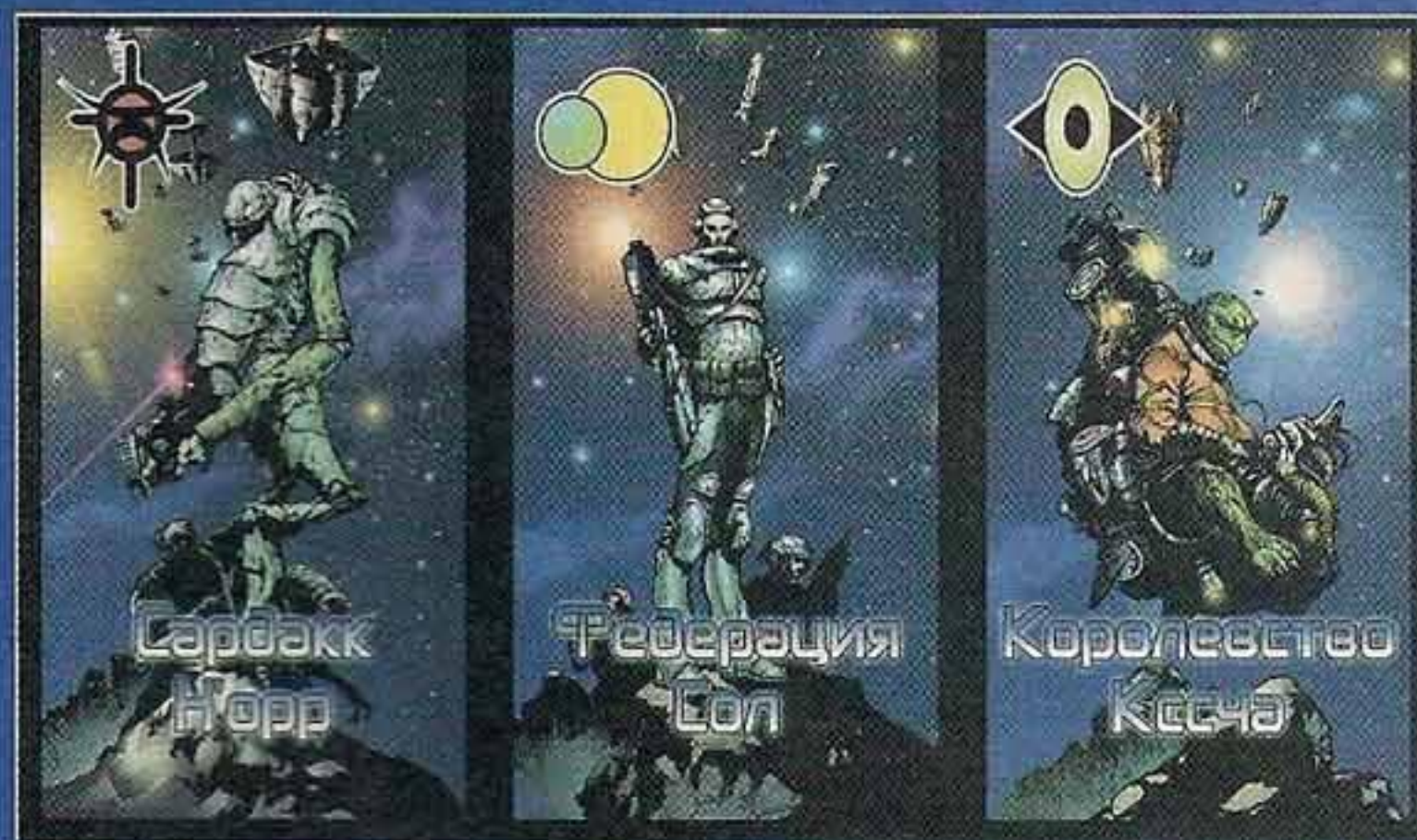
Корабли перемещаются и дерутся поодиночке и флотами. Когда на одном "гексе" встречаются флоты разных игроков, их ждет кровавая битва. Дружественные зенитные комплексы на местных планетах поддержат своего властелина. Вероятность попаданий определяется за счет силы каждого корабля и броска десятигранной кости (d10). Все атаки нападающего и обороняющегося производятся одновременно. За каждый успешный выстрел противника игрок обязан удалить один корабль из своего флота, по собственному выбору (слабенькие, но дешевые истребители ис-



Дружба народов

В галактике 6 рас оспаривают императорский трон. Расы, как и положено в космических стратегиях, сильно отличаются друг от друга. В "Сумерках Империи" мы сможем возглавить людей (какая подобная игра обходится без любимых *human'ов*?!); насекомоподобных милитаристов *сардаков*; амфибий *кссча*, талантливых дипломатов; моллюсков *жол-наров*, одаренных изобретателей; удачливых торговцев *хаканов* с львиными головами; гуманоидов *лэтенов*, обитателей подземелий. Каждая из рас обладает индивидуальными свойствами, характерными только для нее и отражающими ее менталитет.

Еще одна раса будет встречаться нам



только в виде разрозненных поселков аборигенов — это практически вымершие *лазаксы*. А ведь когда-то именно они создали Империю и основали столицу на Мекатоле-Рекс...

Вселенная "Сумерек Империи" проработана настолько комплексно, что в том же мире разворачивается действие и других фантастических игр от *Fantasy Flight Games*. Выпускается даже настольная ролевая игра *Twilight Imperium RPG*!

полняют при этом роль пушечного мяса). Бой продолжается до тех пор, пока нападающий не решит отступить, или пока один из флотов не будет полностью уничтожен.

После победы в космическом бою нападающий может развить успех и высадиться на чужих планетах, расположенных на этом "гексе". Наземные отряды сбрасываются с десантного корабля, и происходит схватка на земле по тем же правилам, что и космическая битва. Если все наземные отряды защищающегося уничтожены и у атаковавшего остался хоть один живой "солдат", планета переходит новому владельцу.

События и торговля

Помимо макро- и микроэкономической рутины, открытий, стрельбы и напряженных заседаний Галактического Совета, во вселенной "Сумерек Империи" происходит масса иных событий, с одной стороны, менее значительных, с другой — решающих порою судьбу нации.

Эти события отыгрываются особыми картами действия, которые игроки тянут по одной каждый ход из колоды (78 разных карт) и держат на руках в закрытую. С помощью различных событий можно удвоить скорость флота или вывести его из-под удара превосходящих сил, наложить вето на невыгодный закон в Совете, поднять бунт в чужих системах. Очень полезной картой является "Торговое соглашение", по обоюдному согласию утверждаемое двумя игроками. Оно приносит каждому из партнеров ежеходно по кредиту за каждую планету партнера. Соглашение более выгодно слабейшему из партнеров, но все же в выигрыше оказываются оба, так как торговля обоим приносит "халявные" ресурсы.

Прогресс

В течение партии ваша личная империя будет развиваться, получая новые территории, постройки, технологии и соглашения. Как вы, вероятно, уже догадываетесь, тезис "всех убью, один останусь" не является необходимым условием выигрыша в "Сумерках Империи" (хотя военная победа возможна). Более того, вам

необязательно иметь крупнейшие вооруженные силы, или богатейшую казну, или самые продвинутые технологии для того, чтобы привести возглавляемую нацию к победе.

По мере развития ваша раса будет подниматься на более высокие ступени цивилизации, что отмечается на специальной схеме галактического прогресса. Для перехода на очередную ступень необходимо соответствовать ряду требований (количество контролируемых планет, разработанных технологий и проч.). Высшая ступень гармоничного развития на этой схеме и означает победу в игре. Чтобы перейти на эту ступень, необходимо располагать 30 ресурсами и таким же влиянием, владеть 9 планетами за пределами стартовой системы, разработать 9 технологий и занять планету-столицу Галактики, великий Мекатол-Рекс. Победитель провозглашается новым Императором, и на этом событии завершается долгая эпоха в галактической истории, которую называют Сумерками Империи...



"Сумерки Империи" отличаются удивительной игровой сбалансированностью, достигнутой благодаря отзывам многочисленных фанатов и выходу второй редакции правил (именно новая версия легла в основу русского издания игры). Игра является Стратегией с большой буквы: победить можно, лишь целенаправленно и разумно выбирая вехи своего развития. Практически невозможно выиграть, сделав один-единственный гениальный ход. Необходимо постоянно следить за действиями соперника и пытаться их предугадать. Коварную дипломатию тоже стоит брать в расчет, точнее — не стоит полагаться на ее текущие достижения. Наконец, тактические элементы игры мы обнаружим в перемещении флотов и сражениях между ними, а также в применении карт событий.

Глубина этой игры открывается с каждой новой партией, и каждая партия добавит свои пять кредитов в вашу копилку опыта. Роль случая в "Сумерках Империи" сведена к минимуму. У опытных игроков, равных по уровню, одна партия может затянуться на несколько часов. Погружение в эту игру, на мой взгляд, вполне может сравниться с вашим первым погружением в *Master of Orion* или *Civilization*. ■



КЛАССИЧЕСКИЕ СЕТТИНГИ D&D
FORGOTTENREALMS:
большие герои маленьких царств

Развитие жанра фэнтези привело к появлению бесконечного множества виртуальных вселенных, проработанных и детализированных. Какой же из фантастических миров отличается наибольшей глубиной, размахом и вниманием к мелочам? Кто сказал «Средиземье»? Действительно, Толкин подарил нам эпическую историю и занимательную этнографию, но... Нам известно, как зовут трактирщика из Бри, но нам не назвали имени не только ни одного назгула, но даже самого Короля-Чародея! Да и трактирщик знаком лишь потому, что в его заведении Арагорн решил пересечься с Серым магом. Тогда, может быть, «Колесо времени» Джордана? Или «Песнь льда и пламени» Мартина? Или...

Не трудитесь гадать — ответ очевиден для всех, кто слышал о D&D. Самый большой, прописанный и детализированный сказочный мир — это *Forgotten Realms*, известный по десяткам художественных книг, ролевых пособий и компьютерных игр. Мир, созданный огромной командой профессиональных разработчиков и писателей при деятельном участии бесчисленной армии поклонников.

Забывшая история

У школьного учителя Эда Гринвуда было вполне обыденное для граждан Америки хобби: он регулярно собирался с единомышленниками и вел ролевые сессии. Их творческим потребностям было недостаточно просторов несуществующих миров, придуманных ранее. А потому приключения проходили на земле новой и неизведанной, о которой забыли все окружающие. Гринвуду нравилось рисовать географические карты Забытых царств, сочинять жизнеописания их героев и сражаться с небольшими сказочными странами в локальных конфликтах из-за одной деревни.

Как истинный фанат своего дела, Гринвуд посещал ежегодные игровые конвенты, общамериканские слеты ролевиков, где любители демонстрировали атласы, учебники истории и религиозные талмуды своих личных вселенных. Издателей из *TSR* привлек необычный мир Гринвуда: они увидели в Забытых царствах то, что являлось им во сне. Мир, созданный для маленьких отрядов приключенцев.

Миниатюрные державы

Почему выбор пал на FR, и именно Царства стали первым полноценным сеттингом Второй редакции AD&D? Тому есть несколько веских причин.

В отличие от прочих сказочных миров, включая родственные *Greyhawk* и *Dragonlance*, в Забытых царствах нет явной политической доминанты, нет государства или отдельной личности, способной угрожать всему живому или хотя бы половине ойкумены. Случай с Кольцом Всевластья для обитателей континента *Faerun* (основы сеттинга) совершенно невозможен, как и война всех против всех, подобная глобальному конфликту в *Warhammer*.

Фэйрун — это мир свободных городов-государств (порою — сел и даже деревень-государств), и существование трех мелких королевств и двух с половиной купеческих республик лишь подтверждает правило, будучи исключением из него.

Как вскоре выяснилось, подобная политическая структура имеет дополнительный плюс с точки зрения Мастера. Не стоит труда присоединить к окраинам известных земель еще одну небольшую державу с оригинальным укладом, которая легко впишется в историю мира, но при этом будет ярко выделяться самобытностью. Так на рубежах центральных Земель (вполне европейских и средневековых) появились страны, напоминающие арабские халифаты, Древний Египет, Шумер, Золотую Орду, земли викингов и даже Русь! Какой исторический период и регион ни возьмешь, для него найдется аналог в сказочных Забытых царствах. А если нет — то никто не мешает пририсовать на карте новый город или даже маленькое королевство, полностью удовлетворяющее амбиции Мастера, ведь белые пятна оставлены именно по этой причине. Более того, уже после выхода первой версии сеттинга в него стали включать территории, появившиеся в приключениях, проходивших в безымянных мирах. Например, шахтам Дамары, описанным в известной тетралогии модулей *Bloodstone Wars*, нашлось место на северо-востоке Царств — именно там они оказались при переиздании книг.

Урок обществоведения

Маленькие проблемы маленьких держав принято решать малыми силами. Здесь правят приключенцы, на них, а не на бесполезную армию, привыкли полагаться те, кто считает себя сильными мира сего.

Действительно, крупная армия в Фэйруне,

Компьютерные Царства

Компьютерные РПГ в мире FR появились одновременно с выходом сеттинга. Стартовавшая в конце 80-х гг. серия *Goldbox* заложила основы всех современных CRPG. Ее отдельные части проходили в Забытых царствах: *Treasures of the Savage Frontier*, *Gateway to the Savage Frontier*, *Pool of Radiance* (под тем же названием выпущенная в 2001, с использованием уже Третьей редакции правил), *Pools of Darkness* и *Curse of the Azure Bonds*, основывающаяся на одноименной книге и настольном модуле. Настоящую революцию в компьютерных РПГ совершила трилогия *Eye of the Beholder*. Игроки неделями блуждали под Вотердипом, на бумаге вычерчивая планы подземелий!

Все эти игры выпустила *SSI*. А еще была культовая *FR Unlimited Adventures*, где каждый мог запрограммировать собственный сценарий модуля. И сетевая *Neverwinter Nights*...

Потом настало время движка *Infinity*, и мы увидели шедевры — по две части *Baldur's Gate* и *Icewind Dale*. Новая *Neverwinter Nights* является последней игрой в мире FR на сегодня. Но не последней в истории!

по большому счету, бесполезна. Аргументом этому служит волшебница и королева Агларонда по имени Симбул, вот уже много лет в одиночку, то есть собственными сверхчеловеческими силами, сдерживающая агрессию соседнего государства Тай. Другой пример: прибытие одного-единственного дракона способно положить конец крупнейшему королевству континента Кормиру, который считали мировым оплотом монархии. Случайная рептилия и король (а кому же еще драться с Драконом?) взаимоничтожили друг друга, последствием чего стала смута, которой граждане наслаждаются по сей день.

Весьма показателен в этом отношении такой феномен Забытых царств, как Долины (*Dales*), совместные поселения людей, полуэльфов, гномов и других человекоподобных на лесистой территории древних эльфийских держав. Каждая из одиннадцати долин (с населением от 15 до 50 тыс. человек) представляет собой группу хуторов с центральным поселком. И при этом каждая имеет свою детализированную историю, местных героев, груды руин и ораву скелетов в шкафу — рай для приключенцев низких уровней!

Таким образом, мелкие государства реша-



▲ Классический логотип сеттинга и его обновленный вариант для Третьей редакции.

ют проблемы, прибегая к помощи низкоуровневых героических отрядов. Делами крупных держав занимаются богатыри уровнем повыше. Всем игрокам найдется место в этой идеальной среде для приключений.

Политзанятия

А что же происходит с большой политикой в отсутствие великих держав? Свято место пусто не бывает — мировыми заговорами заняты всевозможные тайные организации. Их наличие — еще одна запоминающаяся особенность мира Forgotten Realms. Лидеры загадочных обществ имеют большее влияние, чем каган Туйганской Орды и фараон Мульгоранда. Кто же исполняет роли местных масонов, иезуитов и Коминтерна?

Харперы

Харперы (а по-нашему — арфисты) — прилично-добрые борцы за торжество света и справедливости, готовые при этом за свои идеалы наступать мечом по голове всем несогласным. Изначальная идеализация этого общества разработчиками в итоге вылилась в общее ироническое отношение к нему как со стороны игроков, так и со стороны нынешних писателей. Не совсем паладины, но крыша у харперов едет именно в этом направлении. Как и положено, являются в каждой бочке участником, будучи представителями Главной Доброй Силы сеттинга.

Зентарим

Негатив харперов. Всеобщая нелюбовь к последователям Зентара (кто он был такой, до сих пор не ясно) не мешает последним вербовать толпы гоблиноидов, захватывать города в противоположных частях света, вводить в них свое открытое правление, заниматься работоторговлей и повсеместно уничтожать фанатиков особо настырных и злых культов. По сути, клуб по интересам, в котором любой творческий человек, не обремененный моральными принципами, найдет себе место.

Харизматичный глава Зентарима лорд Мэншун регулярно отбрасывает коньки в результате вражеских происков, после чего его клон заменяет сам себя в председательском кресле. А клонов у него немерено.

Культе Дракона

Когда архимаг Саммастер решил превра-



▲ Культе Дракона наладил поточное производство этих существ.

Слово архивариусу

Впервые Forgotten Realms был издан для Первой редакции AD&D в 1987. В коробку входили 2 книжки да 4 карты. В 1993 появилось переиздание для Второй редакции, книг стало 3, добавились описание монстров и листы с божественными символами и рунами. Самый распространенный выпуск (т.н. Greybox) стартовал в 1996 — сеттинг выхо-



дил в разных странах уже на четырех языках! Издание для Третьей редакции состоялось в 2001 — это не коробка, а отдельная красочная книга в 320 стр. с вложенной внутрь картой-постером. В будущем году ожидается специальный выпуск для пересмотренной Третьей редакции D&D.

Слева направо: издания 1987, 1993, 1996 и 2001 гг., а также французская редакция.

титься в лица, он был, вероятно, не в своем уме. Однако, как часто случается, после загадочной кончины (второй по счету) приспешники провозгласили его мессией. Идеология странного культа сводится к воскрешению почивших рептилий путем сложнейших ритуалов. Сомнительным результатом этих обрядов становятся

ожившие, а потому злые и агрессивные драконы, абсолютно бесполезные и даже вредные с точки зрения любого существа, не осеянного мудростью Саммастера.

Рыжие волшебники

То ли рыжие, то ли красные (Red Wizards) волшебники восточной страны Тай совершенствуются в магии да потихоньку воюют со всеми соседями. С присущей им скромностью они методично и целенаправленно готовят собственное мировое господство, для чего засылают агентов-колдунов во все страны света. Даже слово специальное для своего типа правления придумали — магократия, но делам на международном фронте это не помогло. Пора менять руководство?

Религии

Богов в местном пантеоне куда больше, чем в стандартном для D&D пантеоне мира Greyhawk. Да и пантеон, надо добавить, в Забытых царствах далеко не один: свой для людей, свой для эльфов, драу, гномов, орков, мульгорандцев... А если посчитать еще местечковые культы, да божеств стихий и животных? Злые верования преобладают в злых странах, добрые — в добрых, и на дух они друг друга не переносят. В особо тяжких случаях на землю сходят аватары — последний раз это наблюдалось в массовом масштабе недавно, во Времена Скорби (Time of Troubles), когда два злых божества решили выкрасть у бога Ао, создателя мира, Таблицы Судьбы. Выяснение, кто из них прав, окончилось дружной гибелью разношерстного коллектива божеств, среди которых был и Баал. Именно его

развоплощению обязаны сюжеты обеих частей Baldur's Gate.

Герои ненашего времени

Как мы выяснили, историю Forgotten Realms вершат приключения, точнее — вполне конкретные персонажи. Некоторые из них от полученной «экспы» матерекуют, переходят в разряд NPC и становятся легендарными.

Эльминстер

Высокий старик в характерном колпаке, с длинной бородой, хитрыми глазами и трубкой в зубах. Товарищ Гринвуд, мы узнали героя ваших книг, раньше его звали Гэндальф!

Обитатель знаменитой трехэтажной башни Эльминстер — deus ex machina Забытых

царств, в основном занимается тем, что спасает глупых приключенцев от летального исхода их вылазок. Подробности биографии тщательно скрывает, предпочитая разгуливать по иным измерениям и общаться со смертными через секретаря. И ему есть что скрывать: в юности он состоял в самой настоящей воровской гильдии, а также одно время был женщиной. Ах, молодость, молодость! Подробности интимной связи с богиней магии Мистрой опустим, хотя она была не последней причиной того, что старичок дожил до 29 уровня, а года его рождения никто не помнит.



▲ Red Wizard'а узнаешь по татуировке. Хотя их и так ни с кем не спутаешь.

ной того, что старичок дожил до 29 уровня, а года его рождения никто не помнит.

Черный посох

«Эрзац» Эльминстера в западных землях Царств. Настоящее имя неблагозвучно — Хелбен Арнсун. Негласно правит крупнейшим городом мира, космополитичным Вотердипом, хотя его ведущее положение в городском совете — секрет полишинеля. В нагрузку получил в жены одну из Семи Сестер и на полставки ра-

ботает в им же основанном Альянсе Лордов, объединившим повелителей крупнейших городов. Ветеранам компьютерных игр известен по серии РПГ *Eye of the Beholder*: именно он управлял нас на задания.

Семь Сестер

Вечно молодое женское сообщество из семи участниц, в каждой из которых живет частичка Мистры, богини магии. Надо сказать, что Мистра — одно из главных божеств всего сеттинга, так как магия — это сразу первый, второй и третий кит, на которых покоятся Забытые царства. Магия представляет собой невидимую субстанцию, именуемую "пряжей", из которой маги плетут свои заклинания. Мистра следит за целостностью "пряжи" и энергетическим балансом, а Сестры ей в этом помогают.

Сестры, а также Избранные Мистры (нетрудно догадаться, что Эльминстер и Черный посох входят в число Избранных), обладают способностью использовать магическую силу в чистом, необработанном виде и поглощать энергию чужих заклинаний. Эта особенность характерна только для этого мира и именуется *заклинательным огнем* (spellfire). Говорят, раз в поколение рождается простой смертный, наделенный этим свойством.

Правила фэнтези

Поскольку *Forgotten Realms* задумывался как универсальный сеттинг, мы найдем здесь немало сюжетных шаблонов. Как и положено приличным эльфам, местные эльфы задумчиво уплывают на Запад. Туда же отправляются и корабли торгового Амна, который недавно открыл собственную Америку — ее называют *Maztica*, это отдельно издававшаяся часть сеттинга. Мазтика — страна ступенчатых пирамид, размазанных аборигенов, золотых городов и ягуаров. На юге лежат земли, сошедшие со страниц сказок Шахерезады. Второй отдельный сеттинг на той же планете именуется *Zakhara*; он населен джиннами, аладдинами и гуриями, ткущими ковры-самолеты. Наконец, на далеком Востоке нас ждет *Kara-Tur*. Опасайтесь встретить здесь чудовищ из китайской и индийской мифологии, а также ниндзя, самураев и прочих боевых монахов.

Фэнтези-мир не может существовать без катаклизмов. Апокалипсисы в Забытых царствах наступают с пугающей регулярностью, чтобы игроки не успели заскучать. Самый древний из них связан с самонадеянным магом, который возжелал занять место Мистры и управлять мировой "пряжей". Отняв на секунду контроль над ней у богини, он в тот же миг похоронил себя и величайшую империю людей Нетериль, обратив ее в пустыню. Последней же неприятностью мира стало появление в Забытых царствах летающего города призрачных шей-



▲ Судя по последнему роману Гринвуда, Эльминстер прекрасно себя чувствовал даже в Аду.

Культурный герой

Родился в подземном городе, с детства лишился материнской любви и не видел синего неба. Он даже не был человеком — персонаж, принесший всемирную славу писателю Роберту Сальваторе. Темный эльф Дризт До'Урден ("благозвучный" Дзирт в русском переводе романов) стал чужим среди своих и чужих. Ему посвящено больше художественных книг, чем Эльминстеру, а питерское издательство "Максима" продолжает радовать нас все новыми переводами. Смотрите, каким увидели его разные художники. Тем-



дов, который перенесся из сумеречного плана. Вот вам и обязательная в фантастике линия пришельцев извне.

Наконец, основа основ сказочной ролевой игры — подземелья. В Забытых царствах гигантский комплекс катакомб (*Underdark*) являет собой параллельный мир, сложной сетью растянувшийся под всей территорией Фэйруна. Можно годами блуждать по коридорам, так и не найдя выхода наружу. Город с пятидесяти тысячным населением, в котором ни один житель ни разу не видел солнца, — обыденное дело для этого сеттинга. Впрочем, тех, кто играл хоть в одну компьютерную РПГ по *FR*, я не удивил.

Незабываемые царства

В *Forgotten Realms* смешались эпохи, культуры и клише фэнтезийной прозы. Пожалуй, трудно найти более эклектичный сеттинг, но это скорее плюс: любой игрок и Мастер найдут здесь свой любимый уголок.

Глубину детализации мира демонстрирует гигантский портовый город Вотердип с населением почти в 150 тыс. обитателей. В нем прописан каждый дом (!), и мы по имени знаем всех сколько-нибудь стоящих ремесленников. Описание мегаполиса издано отдельным коробочным изданием, в которое входят 4 брошюры (в общей сложности 376 стр.). Подземелья Вотердипа на километр зарылись вглубь скалы, на которой стоит город. В "полиграфическом" плане это еще две коробки с брошюрами, по 230 стр. в каждой. Наконец, Вотердипу посвящен еще ряд пособий и приключений, в том числе известная трилогия *Undermountain*. Помимо базового сеттинга и его "кусков" — Мазтики, Захары, Кара-Тура и Вотердипа, — в виде коробочных из-

дая кожа, седые волосы, две сабли и волшебная кошка в качестве единственного преданного друга — таков культурный герой начала XXI века.

даний выпускались подробные описания еще пяти регионов мира!

Третья редакция D&D продолжает славные традиции расширения границ *FR*: новые "географические" дополнения *Silver Marches* и *Unapproachable East* рассматривают земли Фэйруна, которым ранее не уделялось внимания, *Magic of Faerun* повествует об особенностях местного волшебства, а *Monsters of Faerun* и *Races of Faerun* знакомят нас с чудовищами и разумными существами сеттинга. Главной политической силе — тайным организациям — посвящена книга *Lords of Darkness*.

Мне же остается пригласить вас в Забытые царства, хотя вы наверняка уже здесь бывали

благодаря *Baldur's Gate* и *Neverwinter Nights*. Выбирайте город, собирайте отряд и отправляйтесь в приключение. А я прощаюсь до следующего номера. ■



▲ Темные переулки Вотердипа таят немало опасностей.

СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

ГЛОБАЛЬНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

Могущественная галактическая империя растерзана междоусобными войнами и соперничеством разных планет. Вам предстоит возродить былое величие, вывести свою расу к вершинам могущества и занять императорский трон в Великом совете, достигнув необходимого военного, экономического и технологического уровня развития и взяв под контроль чужие планеты.

Настольная стратегия в духе "Master of Orion"! Уникальное игровое поле складывается случайным образом из шестиугольников, поэтому каждая партия проходит на новой, неповторимой карте. Множество пластиковых фишек военных отрядов, карты для отыгрыша галактической политики, военных маневров и тайных интриг, Древо Технологий, космические сражения и межпланетная дипломатия — все в ваших руках!



Спрашивайте игру "Сумерки Империи" в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах. Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б.Полянка 28 стр.1, "Лабиринт". Тел./факс: (095) 238-57-52, Тел. (095) 238-57-59. Информация: www.hobbygames.ru, e-mail: sales@rolemaner.com

ХОББИ
ИГРЫ™



© Fantasy Flight Games

WarCry CCG

ОТ "МОЛОТА ВОЙНЫ" - К "БОЕВОМУ КЛИЧУ"

...Грянул боевой клич,
пучок серебристых копий взметнулся к небу
и со змеиным шипом обрушился в реку.
Дж. Р. Р. Толкин, "Властелин Колец"



Жанр:	Коллекционная карточная игра
Издатель/ распространитель:	Sabertooth Games / Саргона
Сайт издателя:	www.sargona.ru
Количество игроков:	2
Длительность партии:	от 15 минут
Язык:	Русский

Постоянным читателям нашего раздела в "Игромании" наверняка знакома американская компания **Sabertooth Games**, которой принадлежат права на выпуск коллекционных карточных игр по игровой вселенной **Warhammer**. В начале года мы писали о фантастической игре **Warhammer 40000 CCG**, появившейся более полутора лет назад. А в марте игроки в ККИ получили возможность познакомиться с фэнтезийной стороной мира "Молота войны": вышла **WarCry CCG** (в русском переводе — "Боевой клич").

"Боевой клич" одновременно похож на своего прямого предшественника **Warhammer 40000 CCG** (дуэльные сражения, принципы блокирования, использование тактик), **Star Wars TCG** (вывод войск, критерий победы "два из трех") и **Warlord CCG** (стрельба, ряды армий), однако не является клоном ни одной из них. Вместе с тем это азартная игра с несложными правилами и богатыми возможностями для дальнейшего развития.

Рассматриваем карты

В игре используется две колоды: колода армии, состоящая из ваших отрядов (*unit*) и присоединяемых карт-усовершенствований (*attachment*), с золотыми рубашками; и колода действий, состоящая из карт действий (*action*), с серебряными рубашками. Проводя аналогию с **Warhammer 40000 CCG**, можно сказать, что если карту этой игры разрезать на две части, то верхняя, с описанием боевой единицы, отправится в колоду армии, а нижняя полоска, с изображением игральной кости и текстом действия, — в колоду действий (однако это весьма приблизительное сравнение). Карта действия состоит, таким образом, из собственно действия — игрового текста — и изображения игральной кости для генерации случайных чисел. Каждая колода должна содержать минимум 30 карт, причем из них не более трех одинаковых. Если в процессе игры вы исчерпаете карты той или иной колоды, перетасуйте соответствующий отбой и используйте в качестве колоды его (поэтому не имеет смысла делать колоды очень толстыми).

Все карты действий нейтральны, все карты отрядов и присоединяемые карты делятся на принадлежащие к силам Добра и Зла, а также нейтральные. Силы Добра представлены в первом сете Великим союзом, объединяющим Империю людей, Высших эльфов и гномов, эти карты отпечатаны на светло-голубом фоне. Силы Зла объединяют Полчища тьмы, состоящие из армий Хаоса, зеленокожих орков и Темных эльфов; дизайн этих карт выполнен в темных тонах. Наконец, все нейтральные карты отпечатаны на зеленой подложке с растительным орнаментом. Ваша колода армии может состоять либо из карт Добра, либо из карт Зла. Нейтральные карты могут находиться в любой колоде.



Выставляем армии

Как и в **Warhammer 40000 CCG**, вся игра состоит из фиксированного количества циклов — в данном случае из трех. Каждый цикл делится на подготовку армий (фаза сбора, *muster phase*) и собственно битву (*battle phase*). Механика игры исключает ничейный исход ("Оставьте ничью слабым", — советует английский вариант правил), поэтому тот, кто первым победит в двух битвах, выигрывает партию. Во время фазы сбора используются карты из колоды армии, во время фазы битвы — карты из колоды действий (аналогично тому, как в "сорокатысячном" "Молоте войны" используются разные части карт).

Все карты из колоды армии обладают стоимостью в золотых (левый верхний угол) — во время фазы сбора основным ресурсом является золотой запас. Для первой битвы армии выставляются не более чем на 20 золотых, для второй — не более чем на 25, для финальной — не более чем на 30. В начале фазы сбора

из колоды армии берется по пять карт, делается "бросок" — верхняя карта каждой колоды действий переворачивается, тот из игроков, чья карта обладает большим значением на "кубике", начинает выводить войска. Карты кладутся по очереди, причем присоединяемые карты могут играть только на выведенные ранее карты отрядов. Каждый раз, когда игрок выкладывает карту, он вычитает ее стоимость из своего золотого запаса и берет следующую карту из колоды армий, так, чтобы на руке у него всегда было пять карт. Как только каждый игрок израсходует положенные ему средства, оставшиеся на руках карты сбрасываются, и можно переходить к фазе битвы.

Уже во время фазы сбора необходимо обратить внимание на три нюанса. Первый: на протяжении игры отряды каждого игрока могут находиться как в строю (на передовой, первая линия), так и в резерве (вторая линия). От местонахождения отряда зависят особенности его атаки и стрельбы. Во время фазы сбора отряд помещается либо на первую линию, либо на вторую; во время фазы битвы возможно только перемещение из резерва в строй. Если строй уничтожен полностью, резерв становится строем. Второй нюанс: большинство присоединяемых карт обладает ключевыми словами ("доспехи", "оружие", "персонаж"). Вы не можете присоединить к одному и тому же отряду более одной карты с одним и тем же ключевым словом. Впрочем, это ограничение присутствует в большинстве ККИ. И третий: некоторые карты являются уникальными (это отмечено



на звездочкой на штандарте в правом верхнем углу). Если кто-то вводит в игру уже находящуюся на поле боя уникальную карту, выведенная ранее копия сбрасывается, и потраченные на нее деньги возвращаются.

Кровавая сеча

Итак, мы собрали армии, выстроили их в два ряда, и все идет к тому, что предстоит знатное кровопролитие. Командиры запасаются разнообразными тактическими и стратегическими приемами — берут по пять карт из колоды действий. Но кто начнет битву? Очевидно, это преимущество (а в WarCry CCG это, как правило, преимущество) должно достаться более подготовленной, мобильной, дисциплинированной армии. Универсальным отражением всех этих качеств в игре является показатель тактики, которым обладает каждый отряд (число на фоне флага в правом верхнем углу). Армия, обладающая большей суммарной тактикой, начинает (в случае равенства сумм дело снова решает бросок). Причем на этом (и только на этом) этапе к тактике прибавляется значение разведки отрядов (если они этой характеристикой обладают).

Битва — это последовательность команд, отдаваемых игроками своим армиям. Командой может быть атака, стрельба, перемещение отряда из резерва в строй, ввод в игру стратегии (один из подвидов карт действий), использование команды с карты в игре, отступление или пас. Атака и стрельба, в свою очередь, приводят к бою (*combat*), во время которого можно использовать карты тактики.

Атакующая, обратим внимание на то, что отряды делятся на пехоту (*infantry*), кавалерию (*cavalry*) и крылатые (*flier*). Пехота может атаковать только из строя и только другой отряд в строю, кавалерия — только отряд в строю из строя или резерва, крылатые — кого угодно и откуда угодно. Атака осуществляется только готовыми (неповернутыми) отрядами, однако в качестве цели вы можете назвать как готовый, так и повернутый отряд противника. Причем если в строю противника готовых отрядов не осталось, вы получаете право атаковать резерв противника пехотой и кавалерией. Противник может заблокировать вашу атаку, подставив под нее другой отряд, причем блокирующий отряд должен быть быстрее атакующего. Кавалерия считается быстрее пехоты, а крылатые отряды — быстрее и пехоты, и кавалерии. После определения сражающихся отрядов они помещаются на поле боя (чтобы не перепутать с остальными), противники берут по карте из колоды действий и, начиная с нападающего, по очереди играют тактики.



Тактики и стратеги

Тактики описываются в игровом тексте карт — как действий, так и отрядов или присоединяемых. Они делятся на боевые тактики (играемые на готовый отряд в бою) и тактики поддержки (играемые готовым отрядом вне боя на отряд в бою). Особым видом тактики является боевой клич (*WarCry*): эта карта может быть сыграна только в качестве первой



вашей тактики в данной схватке. Эффект боевого клича, как правило, связан с некоторым риском (например, «Если вы выиграете этот бой, возьмите три карты»). Карты тактик обладают стоимостью в пунктах тактики: когда вы играете такую карту, вычитите ее стоимость из показателя тактики вашего отряда в бою. Как и в случае с золотым запасом, превысить этот показатель во время одного боя нельзя. Когда игроки используют все тактики, к которым хотят (и могут) прибегнуть, каждый делает бросок и прибавляет результат к силе своего отряда (число на фоне щита в правом верхнем углу) с учетом всех изменений от тактик. В случае равенства сумм уничтожаются оба отряда. Если побеждает повернутый отряд, оба отряда возвращаются в ряды своих армий повернутыми. Если побеждает готовый отряд, проигравший отряд сбрасывается, а победитель может попробовать провести дополнительную атаку. Для этого он делает бросок, если результат равен показателю командования побежденного отряда (число на фоне короны под иллюстрацией) или выше его, проигравший бежал с поля боя и открыл победителю дорогу к собственным силам. Победитель может (но не обязан) объявить дополнительную атаку. Защищающийся сам выбирает готовый отряд, который встанет на пути прорвавшегося врага. Начинается новый бой, единственное отличие которого от обычного — после него не происходит никаких дополнительных атак. В конце схватки победитель возвращается в ряды своей армии повернутым. Не забывайте после каждого боя восстанавливать показатель тактики отряда и обнулять эффект сыгранных во время него тактик.

Стрельба происходит по аналогичной схеме, только вместо силы атакующего отряда используется его показатель стрельбы, а блокирование невозможно. Стрельба бывает трех видов: ближняя (только из строя в строй противника), обычная (можно стрелять как в соседний ряд, так и через ряд) и дальняя (откуда угодно куда угодно). Тактики, увеличивающие силу отряда, не изменяют его показателя стрельбы. Суммарная стрельба атакующего сравнивается с суммарной силой цели. В случае победы первого готовая цель поворачивается, а повернутая — сбрасывается. Во всех остальных случаях ничего не происходит. Стрелявший отряд поворачивается, дополнительных атак при стрельбе нет.

Кроме тактик и боевых кличей, среди карт действий встречаются стратегии и реакции. В качестве команды можно сыграть стратегию с руки, она будет оставаться в игре до конца битвы. Реакции могут использоваться всякий раз, когда происходит описанное в их тексте событие, причем каждая реакция может быть



задействована только один раз на «включающее» ее событие, однако на одно и то же событие может последовать сколько угодно реакций.

Когда игроки последовательно отказываются от использования команды, определяется победитель битвы. Подсчитывается сила оставшихся на поле боя отрядов той и иной стороны, учитываются модификаторы победы. Обладающий большей суммой побеждает. Если суммы равны — производится последняя схватка, после чего подсчет происходит вновь.

Подведем итоги

Дизайн и иллюстрации карт — осязаемый шаг Sabertooth Games вперед по сравнению с Warhammer 40000 CCG. «Обрисовывать» новую игру пригласили таких известных по «Магии» (и не только) художников, как Doug Shuler, Quinton Hoover, April Lee, Carl Frank, Adrian Smith, Sam Wood, Paul Dainton, Alex Boyd, чьи



имена гордо красуются в информационной строчке карт наряду с названием сета, редкостью и порядковым номером.

Однако, что странно, нигде на карте не указан ни производитель игры, ни держатель прав на вселенную (*Games Workshop*). В Warhammer 40000 эта информация присутствовала.

Первый сет, который так и называется — WarCry, распространяется в 60-карточных стартерах и 10-карточных бустерах. Стартеры бывают двух видов («Великий Союз» и «Полчища Тьмы»), каждый состоит из 30 случайно подобранных карт действий и такого же количества случайных карт отрядов и присоединяемых карт. Три карты из шестидесяти — редкие. Также в комплект входят правила и измеритель силы, который можно использовать для наглядности во время боя. В бустере вы найдете 6 обычных карт, 2 необычных, 1 редкую либо фойловую и 1 карту Имперского золота достоинством 10, 20, 50 или 100. Имперское золото используется в программе по поддержке игроков для распространения эксклюзивных промо-карт и прочих приятностей. Второй сет будет называться «Ветры магии» (*Winds of Magic*).

Как и Warhammer 40000, «Боевой клич» выпускается и на русском языке. В России игру поддерживает компания «Саргона».



ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА В MAGIC: THE GATHERING

ПОДГОТОВКА
К КРУПНЫМ КОНСТРАКТЕД-ТУРНИРАМ

Каждый из нас рано или поздно знакомится с базовыми правилами "Магии", овладевает основами колодостроения, учится играть разными деками и читает умные статьи зарубежных сайтов. Это — основы MTG. Далее мы приходим на крупные, в нашем понимании, констрактед-турниры (т.е. турниры, где играют заранее собранной колодой). Себя показать, людей посмотреть, да и победить. И как-то раз, сидя воскресным вечером за рюмочкой кофе, думаем мы так:

"Вот сыграл я сегодня этот Национальный Чемпионат/PTQ/клубный Финал (нужное подчеркнуть) со счетом 3-3, а Вася Пупкин прошел его без поражений и забрал главный приз. И колода у него была вовсе не оригинальная, и везло ему не сильно, да и играет он не плохо хорошо, однако... Не то чтобы я сильно завидую (хотя убил бы гада!), но что такого сделал он, чего не сделал я?"

Может быть, к турнирам надо готовиться? А как? Самое время узнать, что же делал пресловутый Вася.



Предварительный этап

Для начала стоит определиться, к какому турниру, в какой компании и с какими средствами и ресурсами будем готовиться. Идеальным вариантом был бы давно исследованный формат, группа тестеров из шести-восьми опытных игроков, месяц-два свободного времени и неограниченные карточные ресурсы. Реальность далеко не всегда (а вернее — никогда!) этому соответствует. Месяц обычно бездарно тратится, знакомый формат знаком всем, кроме нас, из восьми начальных игроков остаются максимум четверо, опытность которых весьма сомнительна, а карточные ресурсы не охватывают даже базовые земли. Но обходиться будем и тем, что есть.

Построение Gauntlet

Чтобы узнать, из чего состоит наш формат, лучше всего обратиться к сетевым ресурсам за

результатами последних турниров, в нем проходивших. Чем больше таких турниров — тем лучше для нас. Колоды любого текущего формата делятся на три типа: доминирующие (tier 1), фоновые (tier 2) и оригинально-уникальные (rogue). Доминирующими считаются наиболее стабильные и массово представленные колоды, уникальными — те, которые можно встретить всего в одном-двух экземплярах на несколько сотен, фоновыми становятся потерявшие популярность доминирующие или, наоборот, приобретшие хождение в массах уникальные.

На данном этапе нас интересуют только доминирующие колоды. Такие колоды надо собрать и научиться ими играть в первую очередь. Именно из них будет состоять наш *Gauntlet* — турнирная сетка, через которую будут просеиваться наши новые идеи. Оных колод должно быть не больше пяти, ибо иначе мы что-то не так посчитали.

В стандарте перед Национальными Чемпионатами к ним можно отнести W/R (W/R/G) Slide, U/G madness, R/G beatdown и Psychatog. Определение и сбор этих доминантов не должны занимать больше двух-трех дней. Потом вам все равно придется перебирать старые и собирать новые колоды, так что не надо растягивать этот этап надолго.

Статистика

Теперь, худо-бедно выбрав эти доминирующие колоды, мы должны определить, как они играют вообще и друг с другом в частности. Статистика, хоть и является лженаукой, дает в данном случае наилучший результат. Нарисуем таблицу, в каждой строке и столбце которой будут стоять наши исследуемые колоды, а на их пересечении — результат игры. Только не надо считать первые две-три партии, когда оба привыкают к тому, как их дека должна действовать против данного оппонента. Меньше чем 20-30 игр не дают достоверного результата.

Полезно в процессе сбора статистики откатывать назад очевидно ошибочные ходы, спрашивать совета у партнера, как надо сыграть в данной ситуации, меняться колодами, отсекав неправдоподобные сдачи.

Вторым этапом тестирования будет игра с сайдбордом. Те же 20-30 игр с использованием стандартного деклиста. Не надо сразу брать экстремальную версию сайдборда, специально созданную для уничтожения одной-единственной колоды. Это

повлияет на статистику не лучшим образом. Нужно опробовать разные стратегии в поисках оптимального сайдборда и определения, какие карты на что надо заменять.

Неделя или две — вот сколько уйдет на подобное тестирование. Уложиться в меньшие сроки возможно только при наличии большого количества игроков. А тратить больше двух недель на данный этап просто бессмысленно — не останется времени на основную часть.

Оценка локального метатейма

Формат изучен, но только в общих чертах. Если до этого все было сделано правильно, то теперь наступает один из ключевых моментов — оценка вашего предполагаемого метатейма. Метатейм есть, в общих чертах, процентное соотношение играющих в данной зоне колод. Нас интересует не то, что было в Сети, а то, что происходило на последних локальных турнирах. Немного разведанных с полей сражений, здравый смысл и снова статистика — вот наше оружие на данном этапе.

Статистика покажет, сколько и каких колод играло на последних турнирах в ваших ближайших клубах. Очевидно, что здесь наиболее популярны вовсе не те же колоды, что и за дальними морями. Нам граница не указ!

Здравый смысл — это оценка способности ваших вероятных оппонентов собрать и суметь хорошо играть колодами. Допустим, если во всем городе есть всего 2 комплекта Polluted Delta и 4 карточки Upheaval, то много Аторов ждать не стоит. Себестоимость колоды также повлияет на ее используемость. К тому же существует инерция мышления — вот играл чело-

Кто такие "прокси"?

Нет, речь не идет о прокси-сервере, как многие из вас могли подумать. Так именуются заменители недостающих карт. Это могут быть как жалкие клочки бумаги с аббревиатурными надписями, так и цветные распечатки карты с полным текстом и даже картинкой.

Зачем это нужно? Очевидно, чтобы заменять недостающие карты. В процессе тестирования нам придется собрать не один десяток колод. И многих карт наверняка будет не хватать. Что же теперь — не играть против них или отправляться покупать недостающие карты, которые нам скорее всего не понадобятся? Прибегать к "проксению" необходимо и вовсе не позорно. Однако и злоупотреблять им не надо. Излишнее количество проксей ведет к неадекватной оценке своих карт в руке и на столе и постоянному перечитыванию названий. Также не следует забывать, что во всех официальных турнирах можно играть только настоящими картами!

век в *Odyssey Block Constructed U/G madness* колодой, потом играл ей в старом стандарте, а теперь не видит причин, почему бы не попробовать и в новом, если и карты есть, и опыт игры имеется.

О разведке. Можно, конечно, ползать с биноклем по крышам и высматривать, кто из местных магических светил какой колодой играет. Но проще держать уши и глаза открытыми. Кто у кого какие карточки заранее в колоду одалживает, чем серьезные маги играют в клубах в свободное от драфтов время, кто что распродает и покупает — этого для нас вполне достаточно. Данный этап не имеет непосредственного отношения к игре, так что выделять на него отдельное время не стоит.

Финальная статистика

На предыдущем этапе мы получили некую приближенную картину метагейма. Из нее должно следовать, что соотношение популярности колод отлично от наших стартовых данных. Некоторые доминирующие колоды вовсе не так широко распространены, а фоновые, и, возможно, даже уникальные, имеют значительно больший успех. Таким образом появится пара новых колод, которые также надо внести в статистику, а какая-то из ваших доминировавших утратит свою актуальность.

Теперь, составив новую статистику, можно легко определить, какая из существующих колод лучше всего удовлетворяет нашему метагейму. То есть выбрать именно ту, чья статистика наиболее впечатляет. Далее, зная, с чем придут наши оппоненты, мы сможем легко настроить против них сайдборд и основную часть колоды. Если же среди доминирующих колод нет явного фаворита, то стоит обратиться к фоновым. Ведь колода нашего выбора вовсе не обязана сама происходить из той среды, которую ей предстоит покорять. На этот этап должно уйти все оставшееся до турнира время, то есть две-три недели.

Выбор уникальной колоды

Допустим, мы дошли до предыдущего этапа, но, найдя статистически сильную колоду, пришли к выводу, что играть ей не получится. Причин может быть масса — банальная нехватка карт,

неуверенность в собственной способности ей играть, или просто — не нравится она нам! А еще бывает так, что метагейм сложился ровный — нет в нем самой сильной колоды. Тогда стоит вспомнить обо всех виденных уникальных колодах. Наверняка хотя бы одна придется нам по душе и удовлетворяет локальным условиям.

Настройка таких колод — дело гораздо более трудоемкое, чем в предыдущем варианте. Почти наверняка сама она собрана неоптимальным образом, но узнать об этом можно будет только практическим путем. Здесь нет проторенных путей сайдбордных техник, так что это тоже на нашей совести. Приведение подобной колоды к удобоваримому варианту практически сводится к ее сборке с нуля. Однако это не должно пугать. Если все будет сделано правильно, то мы получим еще один плюс — элемент неожиданности. Ведь если ваш оппонент не знает, с чем ему предстоит играть, есть довольно большая вероятность, что он совершит стратегическую ошибку (возможно, не одну) во время самой игры, а также не сможет против вас взять правильные карты из сайдборда.

Основные ошибки

Довольно часто наше желание что-либо улучшить не приводит ни к чему хорошему. Благими намерениями, как известно, правильных дорог не строят. Так вот, чтобы избежать стандартных ошибок, давайте с ними знакомиться.

Во-первых, на этапе сбора *Gauntlet* не стоит менять состава колод. Пусть какие-то карты кажутся нам ненужными или мы полагаем, что знаем, чем их заменить — обычно это не так. Многие деклисты при первом прочтении вызывают по меньшей мере недоумение, и только после нескольких десятков партий с различными оппонентами приходит понимание, зачем и как сюда попали все эти карты. Не торопитесь улучшать чужие творения!

Во-вторых, даже разобравшись с тестовыми колодами, не стоит их изменять. Мы должны готовиться играть против них, а вероятность того, что наши будущие противники сделают те же изменения, весьма мала.

Третья типичная ошибка — слепая вера в статистику. Допустим, в процессе тестинга мы играли колодой А против колоды Б и закончили на счете 20:1 в пользу А. На следующий день был турнир, на котором колода А под нашим умелым управлением проиграла колоде Б два тура со счетом 0:2. Что это означает? То, что теперь статистика колоды А против колоды Б — 20:5, и ничего больше.

Третья типичная ошибка — слепая вера в статистику. Допустим, в процессе тестинга мы играли колодой А против колоды Б и закончили на счете 20:1 в пользу А. На следующий день был турнир, на котором колода А под нашим умелым управлением проиграла колоде Б два тура со счетом 0:2. Что это означает? То, что теперь статистика колоды А против колоды Б — 20:5, и ничего больше.

Создание собственных колод

Легко заметить, что на протяжении всей статьи мы занимались исключительно улучшением и тестированием чужих колод. Но ведь это же простое



Интернет как средство связи

Кроме массы деклистов и полезных статей, Сеть нам пригодится и как инструмент тестирования. Полезные программы вроде *Apprentice* и *Magic Online* позволяют играть так часто, как хочется. Да и выбор оппонентов существенно богаче, надо только знать, к кому обращаться. У каждой из программ есть недостатки — *Apprentice* не следит за выполнением правил, а *MTGO* требует цифровых версий карточек, но это — преодолимые трудности.

Не стоит также забывать и о почтовой рассылке. Такая традиция внутри команды может принести много пользы. Мысли записанные имеют тенденцию лучше запоминаться и легче обсуждаться, к тому же потом к ним будет проще вернуться. Есть еще и специальные форумы и IRC-каналы, на которых собираются различные маги и обсуждают судьбы мира. От них тоже может быть немало пользы.

копирование идей! А где полет фантазии? Я ни в коем случае не призываю отказаться от создания своих колод. Если есть уверенность в своих силах и достаточно опыта, почему бы не придумать абсолютно уникальную, непредсказуемую колоду. Однако это никак не повлияет на существующий расклад сил. И если мы хотим добиться успеха, то именно от метагейма будем идти в нашем колодостроении. То есть выходит, что сам процесс тестинга, начиная с первой стадии построения *Gauntlet*, остается неизменным. И лишь при выборе колоды мы слегка отклоняемся от него.

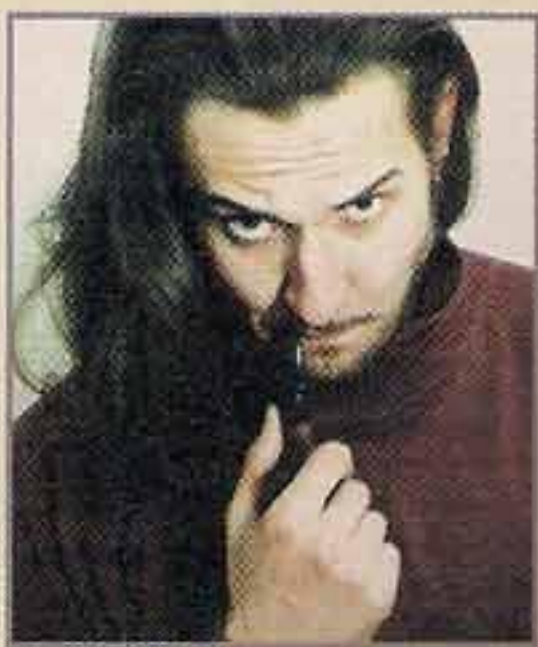
Колодостроение — целая наука, которой можно посвятить не один десяток страниц. Но даже вся мировая теория не заменит практики. Прежде чем будет создана достойная колода, десятки пробных деклистов уйдут в утиль.



Описанная метода подготовки, безусловно, поможет нам встретить Васю Пупкина во всеоружии. Хотя не все проблемы изучены, а подводные камни — отмечены, но даже сказанного для начала будет вполне достаточно. Со временем сами собой возникнут дополнения и изменения. Так, при наработанной базе колод и практике игры ими переход в изменившийся формат будет практически незаметен. Большой опыт позволит с ходу оценивать возможности новой колоды. Уровень игры всей вашей группы, если она просуществовала достаточно долго, существенно вырастет. Одним словом, нас ждет продвижение! Так что пожелаем себе удачи на этом пути и приступим к выбору ближайшего турнира. ■



Геймер



"Йо-хо-хо и бутылка брома!", как пел один мой знакомый прапорщик — знатный наставник бойцов срочной службы. Каждый год, когда приходит лето и студенты начинают сдавать сессию, он

достаёт из шкафа побитый молотом гражданский пиджак и рассказывает мне поучительную байку о том, как много лет назад не смог сдать экзамен по окультуренным корнеплодам в Институте Сельского Хозяйства и Экспериментального Животноводства... Такая вот печальная притча для всех, кто готовится к сессии, почитывая между делом "Манию". Крепитесь, братия, ибо танки наши быстры. Кого-то, думаю, согреет мысль о целой куче свежешедших игр, рецензии на которые вы, наверно, уже прочитали.

Сегодняшний дайджест стартует с интервью. На допрос вызывается главный редактор нашего журнала — Олег Полянский. Легкие интимные откровения и некоторые горячие факты. Всем тем, кому не безразлична судьба журнала, посвящается.

Геймер: Кратенько так, тезисно, поведай нам, уважаемый и главный, о том, как же все-таки люди доходят до такой жизни. Читатели страстно желают знать все, без исключения, жареные факты твоего бурного прошлого.

Главный редактор: Жареных не дам, а вот вареных — пожалуйста. Правда, без соли и специй.

Доходят, как правило, своими ногами. Идут, скажем, по переходу на м. "Курская кольцевая" и видят на лотке первый номер журнала "Навигатор игрового мира", а в нем — объявление о наборе авторов. Ну и, не будь дураками, тут же звонят в редакцию. Приезжают. Знакомятся с Денисом Давыдовым. Показывают ему тестовую статью. И попадают в игровую журналистику. Причем конкретно так попадают — лет на пять. Два года в "Навигаторе", три в "Игромании". Теперь вот пишут тут, в "Игромании", слово главреда.

Геймер: Что же стало с Денисом Давыдовым? Куда, в какие места не столь отдаленные ушел он, ветром гонимый, или, быть может, гордо ускакал на белом боевом коне?

Главный редактор: Если бы некто по имени Геймер имел обыкновение читать слово главреда (даю подсказку: печатается на первой странице каждого номера!), то он бы знал, что конь у Дениса не белый, а рыжий в яблоках. А ускакал он, естественно, на пост креативного директора нашего стремительно растущего издательского дома. И теперь оттуда, с высоты прожитых лет и набранного опыта, наблюдает за тем, чтобы у издательского дома все были дома. То есть чтобы все издавалось как надо. И чтобы никто не ушел обиженным.

Геймер: Традиционный вопрос о творческих планах. Есть ли они и насколько глобальны? Что ждет журнал "Игромания" в ближайшем будущем?

Главный редактор: Про творческие планы открою большой секрет: они действительно

есть. В ближайшем будущем журнал ждет дальнейший рост и всяческое процветание. Вот, к примеру, реализовали давнюю мечту о двух компактах. Серьезных изменений по рубрикам пока не планируется, но путь к совершенству, как я и говорил, — бесконечен.

Геймер: Что бы ты хотел сказать в заключение нашим читателям? Жалобы, заявления об уходе? Пожелания, поздравления, угрозы, или, быть может, приветы?

Главный редактор: Жалоб нет, угроз тоже. Желая всем веселых летних дней и романтических ночей, а также великолепных каникул! И не забывайте летом читать "Игроманию" — как ни странно, именно на летний сезон зачастую выпадают самые интересные игры и материалы.

Геймер

Вот так вот. Кратко, четко по делу, без лишних инсинуаций и кокетства. Сразу всем все стало ясно. Теперь, когда все точки над "ё" поставлены, можно смело переходить к сегодняшним письмам. Напоминаю, что подобным образом может быть проинтервьюирован практически любой сотрудник редакции. Присылайте вопросы для тех, о ком вам было бы интересно почитать на страницах "Почты". А уж я обязуюсь получить на них ответы.

Письмо №1

Matrix has you

Хай "ИГРОМАНИЯ", Катя, Геймер!!! Сиж у и думаю (в двадцать девятый раз посмотрев "Матрицу"), а что если все вокруг и правда — не реальность — the MATRIX. Вот ты сидишь и пялишься на монитор, рука твоя (правая) держит мышку, мышь на ковре, ковер на столе... а крышка стола — это всего лишь XXXX-битная текстура.... То, что ты ощущаешь — "кусочек кода" — реакция программы на запрос твоего мозга. У человека есть мозг, но он использует лишь малую часть его (три или сколько там процентов?), а остальное на что? Может "остальное" — чья-то гениальная программа...

А каков объем памяти, который человек может запомнить за всю свою жизнь, если перевести ее (память) в мега... нет, в гигабайты? А ведь это "всего лишь" три (или сколько там?) процента...

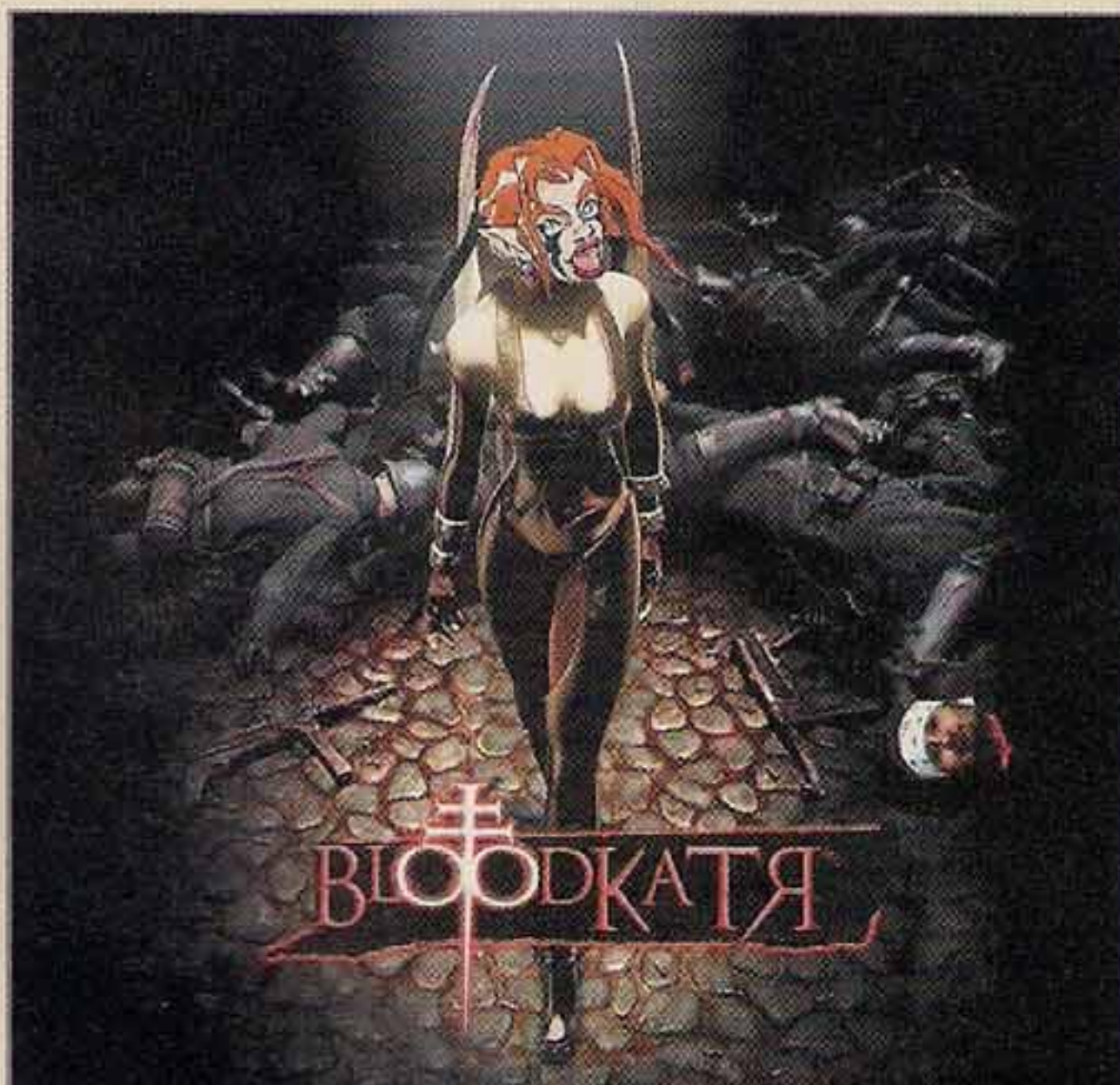
А раз эта программа — гениальная, то и весить она должна ОГО-ГО (97%). Все, что происходит на земле, чем-то напоминает мой Windows 98.

Бред, конечно, но все же...
alex-zero (alex-zero@yandex.ru)

Геймер

Честно признаюсь, что некоторые моменты письма остались мне непонятны. Поэтому заранее прошу прощения у автора, если ответу не совсем на тот вопрос, что он задал. Хочу немного пофантазировать на заданную тему. Про "матрицу", девяносто семь неиспользованных процентов и гениальные программы.

Как известно, окружающий мир человек



Переделанный wallpaper с диска BloodRayne. Зацените! Игорь Кожевников (coder89@mail.ru)

воспринимает через пять отведенных ему природой сенсоров. Это зрение, обоняние, слух, осязание и вкус. В теории, источники этих ощущений можно подменить каким-либо механизмом. То есть создать некую виртуальную реальность, в той или иной степени похожую на оригинал. Как в "Матрице", где бедняга Нео и все прочее человечество получали нейросигналы непосредственно в мозг. В общем-то, мозгу все равно, откуда получать сигналы. Если качество подделки стопроцентно и неотличимо от того, что вокруг нас, виртуальность становится реальностью.

Нужно понимать, что разница между реальностью и виртуальностью — штука субъективная. Если человек никогда не покидал "матрицы" и не имеет возможности сравнить свои ощущения с "исходником", то он может просто не знать обо всех особенностях и возможностях своего организма. Представьте себе, что хитрый и коварный микропроцессорный паразит из кино решил не моделировать некоторые из чувств человека, оставив ему лишь самые необходимые. К примеру, у "настоящего" гуманоида наличествует третий глаз, позволяющий видеть в инфракрасном спектре. Или имеется возможность двигать предметы усилием воли. В виртуальной реальности компьютер решает эти полезные штуки не эмулировать. И как бы не изгалялся лежащий в сублимационной ванне организм — ему никогда не удастся сдвинуть усилием воли ни один предмет. Более того, подопытный просто не будет знать об украденных у него ресурсах. Окажется как бы изолирован ирреальностью от собственных, принадлежащих ему по праву рождения талантов.

Или другой пример. Представьте, что ваш мир вдруг стал плоским — то есть потерял третье измерение и проекцию (сломался какой-нибудь там GeForce). При условии, что вы не мыслите мир и себя без привычного "3D" — все это более чем неприятно и пахнет психушкой. Но что, если вселенная была для вас такой — двумерной — с самого рождения? Если, не имея понятия о третьей оси, вы не усматриваете в этом никакого дискомфорта и прожили так всю сознательную жизнь? Что если "матрица", экономя ресурсы, намеренно скрыла от своей батарейки третье измерение? Или четвертое, или пятое? Сколько их могло бы

быть, вырвись человек за пределы фальсифицированной реальности? Сколько процентов мозга удалось бы ему задействовать тогда? Какие удивительные возможности скрывает от нас окружающая обыденность? И кто сказал нам, что она реальна?

Письмо №2

Тарзанизация и сила духа

Давайте побалакаем на тему насильной тарзанизации общества. Игры, интернет, локальная сеть. Два пацана, один в одной комнате, другой — в другой, балакают через SMS. Или две девки в одном офисе общаются через аську. Даже замуж ходят в виртуале. Каждый сидит как сын дома и заменяет реальное общение — нереальным, виртуальным. В Сети не обязательно иметь волю, силу духа, смотреть в глаза, думать и отвечать за свои слова. И люди от этого вырастают дикими — даже толком не умеют говорить. Да и эмоции свои выражать не умеют адекватно. Как Маугли, в самом деле...

Катя и Геймер!!! Срочно выходите из Сети, собирайте читателей и айда на природу! Точить шашлыки, петь песни, пить пиво и, как ты говоришь, — так общаться! Будем настоящими недикими людьми! Общение сделало из обезьяны человека, и из Геймера тоже чего-нибудь сделает. Компьютер — это все фигня, игры — кислота для мозгов, геймеры — тарзаны 21-го века! Может хватит, ась?

Егор без всякого дурацкого "никнейма" (egor2345@mail.ru)

Геймер

Замечу, что письмо, тем не менее, пришло по электронной почте. Видимо, в борьбе с тарзанами 21-го века все средства хороши. Но не суть. Выступлю оппонентом. Во-первых — потому, что журнал у нас для геймеров и о геймерах, да и сам я, в общем, тоже... Во-вторых — потому, что хочу остаться в теперешней своей ипостаси, без мутирования в нечто такое, что автор даже затруднился описать.

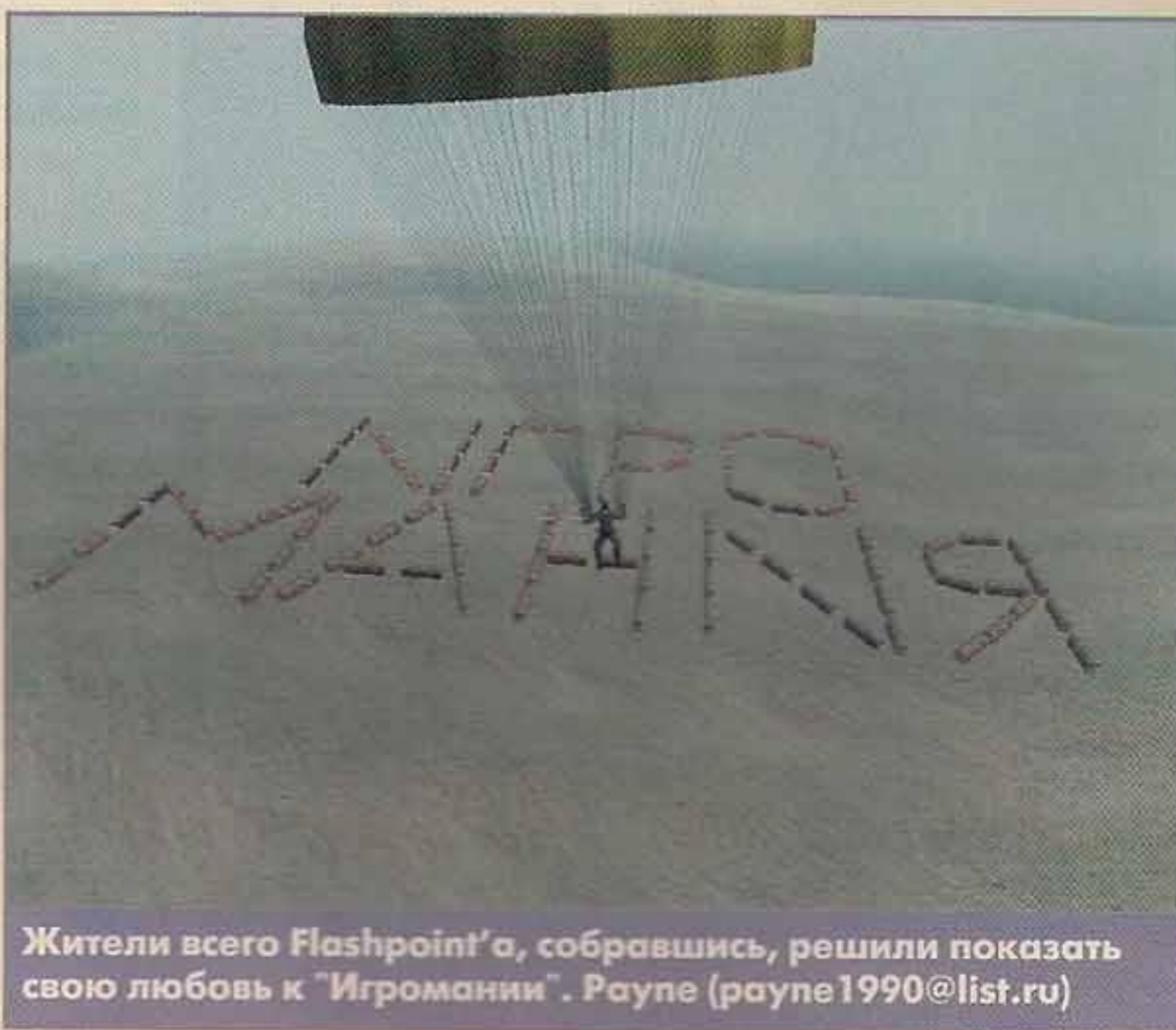
Начнем с категорических заявлений. Про Маугли и дефицит живого общения. На мой скромный взгляд, весьма поспешное и неподтвержденное фактами утверждение из разряда "спроецированных предсказаний". Это когда человеку в голову приходит какая-то идея на тему "что было бы, если..." (например, такая идея: "а если солнце скоро погаснет, то что тогда?"), он ею увлекается и, сам того не замечая, начинает искать наглядные доказательства. Что самое интересное — он их находит!

Да, интернет частично вытеснил из жизни некоторых людей некоторую долю "живого общения". Но никакой глобальной катастрофы (которую гипотетически можно вывести из этого факта) не произошло. У меня, увы, нет на руках точных заключений статистики, поэтому говорить могу только за себя и за своих сравнительно многочисленных знакомых. Среди которых, кстати, немало заядлых виртуалов. Все они — нормальные люди, перемежающие ночные чаты "натуральными" компанейскими тусовками. Прекрасно умеют общаться и мысли

свои выражают более чем конкретно. Иногда даже слишком.

Теперь что касается подмены "настоящего" контакта с собеседником — "искусственным". "Компьютер тут выступает как некий посредник между субъектами, участвующими в коммуникативном процессе", — так, наверное, мог бы ответить мне Егор, продолжая настаивать на мысли, что "в Сети не обязательно иметь волю, силу духа, смотреть в глаза, думать и отвечать за свои слова". Соглашусь. Необязательно — точно так же, как и в реальной жизни. Вы часто смотрите собеседникам в глаза? Регулярно демонстрируете силу духа и стальную волю? Никогда не несли чушь, толком не подумавши? Ни разу в жизни никому не лгали и не давали пустых обещаний? Сеть — это не расадник нео-телефонных хулиганов, звонящих в полпервого ночи — "фигли вы не спите!!!!!!?". Каждый говорящий несет ответственность за сказанное точно так же, как и в реале. Хотя, конечно, обалдуйев тоже хватает...

И совсем уж поспешно говорить о какой-то якобы сложившейся системе, в рамках которой люди полностью заменяют общение полов — болтовней в чате. Чат — это чат. Аська — это аська. Они неплохи для ознакомительного разговора. Но все нормальные, психически здоровые люди, как правило, заканчивают "виртуал" личной встречей. Это нормально и естественно. Тут статистика за меня. С этой позиции интернет как раз расширяет возможности для поиска знакомств и последующей "детарзанизации".



Жители всего Flashpoint'a, собравшись, решили показать свою любовь к "Игромании". Payne (payne1990@list.ru)

Я отчасти согласен с Егором в мысли по поводу некой категории людей, испытывающих проблемы в общении с себе подобными. Но такие люди были всегда. Просто в доинформационный век они целыми днями читали дома книжки или азартно вязали носки. Таким товарищам медный провод действительно способен заменить общение. И это славно — ибо лучше так, чем вообще никак.

Письмо №3

Виктория и обиженные генералы

Я решил написать вам в связи с 9 мая. В этот день мы победили в войне со злом, грозившим захватить мир. Но эту великую победу в компьютерных играх Европы и Америки замал-

чивают. ПОЧЕМУ? Во многих играх войну выигрывают союзники, а не советские войска. Как можно забыть нашу победу? Единственный нормальный отзыв я слышал в первых Commandos: "Русские — молодцы, они удерживают Гитлера уже пару месяцев." И это все?! Мы удерживали нацистов только пару месяцев?!

Еще очень неприятно в какой-нибудь игре вроде Hitman 2 слышать брифинг типа "найди и убей гадкого русского генерала". Сначала ты думаешь: "Ууу, как нас боятся!", а потом, задумавшись, понимаешь, что это похоже на издевку. А в Hitman 1 был Борис — тоже редкая сволочь. За что нас так обижают? Еще одна большая проблема — русское оружие в играх. Возьмем "Калашников". Везде, во всех играх, калаш — оружие терроров. Возьмем хоть контр-ру: все терроры — с калашами. А вот еще. Алкоголизм. Везде русские если не злодеи, то алкаши. А почему какого-нибудь Сэма Фишера не изображают идиотом, слюняво поедающим гамбургер? Кстати — а это идея!..

Григорий Кукоев aka erry8 (erry8@mail.ru)

Геймер

Насчет Великой Отечественной действительно имеет место быть самая что ни на есть обидная историческая несправедливость. Американская нация свято уверена, что именно она выиграла войну, а все остальные державы помогали по мере своих скудных возможностей. Так написано в американских учебниках, и именно так считают и будут считать поколения нелегально въехавших в страну эмигрантов.

Лично моя точка зрения на такое положение вещей — резко отрицательная. Я считаю, что слава этой победы принадлежит странам бывшего Советского Союза, Европе и Соединенным Штатам Америки. Порядок перечисления выбран произвольно. Армяне, грузины, молдаване, украинцы, белорусы, русские и казахи — все те народы, что некогда составляли "союз нерушимый республик свободных", совершили великий подвиг. Точно так же, как и французские партизаны, моряки военного флота его величества, польские снайперы, норвежские

водолазы и американские пехотинцы. Эта победа — уникальный результат совместных усилий многих народов мира. Редкий случай, когда беда сплотила воедино тысячи абсолютно разных людей.

В общем и целом я как журналист должен высказать свое "фи" американским историкам. Уверен, что множество американцев — ветеранов войны — и просто объективно смотрящих на вещи людей поддерживают мою точку зрения. Другими словами, результатом данного текста не является популярный ныне лозунг "американс — сакс". Отнюдь. Не думаю, что наши с вами славные предки, спину которых прикрывал дозор "Северного конвоя" и чьих детей спасал от голодной смерти доставленный им гуманитарный груз, пришли бы в восторг от подобных идей.

Насчет злодейских Борисов, гадких русских генералов, автоматов Калашникова и алкоголизма. Тут уж простите, обида несколько надуманная. И дело даже не в том, что "Борис" — отличное имя для киллера из русской мафии, по-тараканьи заполонившей всю Америку и Европу. И не в том, что у нас генералов больше, чем рядовых, и вооруженные силы немного потеряют, если парочку из них кто-нибудь завалит. И не в том, что АКМ — отличный, очень дешевый, свободно продающийся и порой единственно доступный начинающему террористу автомат. И не в том, что наша нация выпивает Тихий океан водки ежегодно. Нет. В данном случае никто никого обижать не собирается. Образ русского дан как вариация на тему "такой злодей, чтобы все догадаться". С таким же успехом в игровые проекты проникают суровые якудзы, жидкоусые французы, бородатые исламисты и толстозадые американцы.

Письмо №4

Больше красного?

Здравствуй, уважаемый Геймер 8). Решил написать пару строк об одной маааленькой несправедливости: из большинства экшенов (да и РПГ'шек) убрали НОРМАЛЬНУЮ КРОВЬ. Последние игры, где было достаточно крови, — это Blade of Darkness и Soldier of Fortune 2. Остальные игры хоть и являются экшенами, но кровь в них — просто убожество! Ладно, нет кусков мяса (хотя если рядом с человеком взрывается граната, он по-любому должен хоть какую-нибудь часть тела, но потерять!), но кровь... обычная КРОВЬ... вот в том же Splinter Cell стреляешь человеку в голову... да и просто в туловище... вылетает парочка капелек крови, и ВСЕ! Это что такое? Ну хотя бы лужица растекаться должна?

Может, я и не прав, но думаю, со мной многие согласились бы... практически полное отсутствие крови в экшенах и РПГ'шках (в той же "Готике") — явное недоразумение.

Если будет интересно, черкни пару строк своего мнения по этому поводу!

С уважением, Михаил aka Zloi Chelovek (пишите на snake@freeline.ru)

Геймер

Лично я за чувство меры и деликатное понимание актуальных геймерских нужд. Правда, понятие меры относительно и в данном случае должно определяться голосованием. В идеале необходимо собрать в одном месте могучую кучку геймеров и всех их подробно расспросить. Мол, так и так, — ответьте, уважаемые, как на духу: 7 678 895 пикселей свежих оттектурных мозгов, десяток шейдеров венозной кровички, пятьсот полигонов оторванных конечностей и сто мегабайт оцифрованных воплей нечеловеческой боли прямо из кабинета проктолога — вам достаточно или нет? Или

все-таки недобор, и надо немного подлить зеленого гноя и повесить на стены анимированные куски кожи с ягодичной части Киркора Филлиппова? Далее в зависимости от реакции нужно подсчитать количество позеленевших, сбежавших и недобежавших до туалета. Если таковых окажется меньше половины, то все пучком, игру можно запускать. Если же нет, и впечатлительная аудитория таки потеряет сознание — значит, время задуматься. На практике подобные исследования разработчики проводят достаточно часто. На их основе формируется "достаточный" для большинства и "недостаточный" лично для Михаила aka Zloi Chelovek уровень насилия.

Есть также хороший вкус и здравый смысл. В том же Soldier of Fortune II и Blade of Darkness количество крови намеренно преувеличено. Это специальная фишка игры — некий ее плюс и неотъемлемый бонус. То, что, в общем и целом, "делает игру". Думаю, если убрать из SoF II "мясо", как, кстати, это было в одной из бета-версий, то проект станет заурядным, проходным, ничем не выделяющимся из сотен других экшенов. В то же время мясца Splinter Cell прекрасно обходится без кровавых лужиц, стекающих в кровавые реки, которые, в свою очередь, наполняют кровавые моря. Ему оно не надо. Игра другого уровня и другого, если хотите, под-



Нарисовал я вот на досуге картинку. Алексей Бухаров (maddog13@mail.ru)

жанра. Одна и та же фишка в разных игровых проектах смотрится по-разному, и то, что в SoF II может оказаться хорошо, для "Готики" будет дурно и пошло.

Письмо №5

Цитатник Геймера

Здравствуй, Геймер! Вот купил я последний номер, прочел от корки до корки. Поздравляю! "Мания" улучшилась :), в отличие от предыдущих номеров :(. Но у меня есть просьба к тебе и в большей степени к читателям-писателям писем! Итак, мне не очень нравится, что если кто-то поднял одну какую-то мало-мальски интересную тему, то в редакцию КУЧАМИ валяются письма только на эту тему (новый жанр/никнеймы/насилие в играх/наркомания). Можно просто сформировать одно большое письмо, состоящее из самых ОСТРЫХ цитат каждого отдельного письма. Но это уже работа Геймера! :-)

Sacha Smirnov (acc_2002@mail.ru)

Геймер

Весьма правильная и рациональная мысль. Так как высказаться хотят многие и опубликовать всех нет никакой возможности, то можно попробовать эдакую ярмарку цитат. Само собой, с поясняющими комментариями и именами авторов. Для примера можно дать небольшую подборку избранных выдержек из писем, расшифровывающих мой злополучный никнейм.

"...Геймер личность нестабильная...", Edge (edge@hotmail.ru)

"...будет трудно определить: писи-геймер ты, или консоль-геймер...", Klinov Viktor (klinov@balticom.lv)

"...то, что ты не Катя, это и ежу должно быть понятно...", Alex Graymond (dark-phoenix@rambler.ru)

"...при учете того, что Геймер является все же человеческим существом...", (Timo_tolkki@mail.ru)

"...Геймер конечно СОБАКА, но ИГРОМАНИЯ ru.lezzz...", Антон (matrix@mailgate.ru)

"...недавно видел в больнице шестилетнего ребенка с пластмассовым автоматом MP-5 H&K...", Игорь Кожевников (coder89@mail.ru)

"...собственно, про "собаку". Вот здесь открывается простор для мысли...", smile (mravol_ht@mail.ru)

"...просто приятно осознавать, что есть такой журнал, где работают живые люди, а не какие-то компьютерные программы с факультета философии и филологии МГУ...", Baron (dbaron@mail.ru)

"...изображаешь, что самокритичен, хотя влюблен в себя по уши...", flnn (flnn@mail.ru)

"...если ты с ней что-нибудь сделал, я тебя найду и глаз на ж... натяну. С уважением, Ванек...", (ivanmog@yandex.ru)

Думаю, в данном случае мои комментарии излишни. Текст, как говорится, представляет себя сам. В следующий раз попробую сделать подборку цитат о сексе в играх. Если цензура в лице редакторов пропустит.

Письмо №6

И настал им полный Fallout...

Доброе утро! Пришла мне тут в голову одна мысль. Игры, как книги фантастов, уже становятся своеобразными предсказателями будущего — одной из такой игр-оракулов является Deus Ex. Мы не только МОГЛИ БЫ жить в описанном ей будущем, но и, с некоторой вероятностью, БУДЕМ в нем жить. Нанотехнологии, которых в массовом производстве сейчас не существует — не проблема, а вот политическая обстановка схожа с нынешней во многом, если не по фактам, то по духу, включая одну маленькую деталь. Как вы думаете, что первым делом пришло мне в голову после показа по телевидению разрушения башен-близнецов? Обезглавленная статуя Свободы из Deus Ex, первая миссия. Да и всемирный терроризм — беда обоих миров, что игрового, что реального, но в игре террористы оказались вовсе не террористами. В общем, кто играл — в курсе.

А недавно я пролистывал в очередной раз Хронологию Fallout (за авторством Demilich) на CRPG и переосмыслил глубину культового: "Война. Война никогда не меняется...". Предыстория фоллаутовской ядерной войны в

кратком изложении — это борьба за ресурсы, точнее за остатки нефти. Истощение ее запасов повлекло за собой войну с Китаем, аннексию Канады и, на закуску, Великую Войну, после которой и начинается игра. Не правда ли, похоже на сегодняшнюю ситуацию с американо-иракской войной? Того и гляди, США объявят Ирак своей колонией (нет, на бумагах-то, конечно, будет править избранный иракским народом президент), а потом? К этому еще прибавьте "новую чуму" из игры, смутно смахивающую на смертельно опасный вид пневмонии, обнаруженный недавно.

Так что — подыскивать бункер поуютнее и учить своих детей обращению с гауссовой пушкой? :))

Спокойной ночи.

O-Bread aka Арденис (ardenis@ukrpost.net)

Геймер

Да какой уж тут теперь "спокойной ночи"? Теперь не усну, как пить дать, еще пару дней. Буду мелко дрожать под одеялом в ожидании атомной бомбежки. А в булочную побегу в одноразовом респираторе. А ручного енота лучше придушу своими руками в колыбельке, пока не вырос и не мутировал в Death Claw. И, наверное, стоит обновить бункер на заднем дворе соседской дачи. Как-то мой славный сосед почти три дня держал там оборону супротив своей уважаемой тещи. В тротильном эквиваленте теща тянула на три прямых попадания ядерной боеголовки...

Ну а серьезно — то тема действительно интересная. Особенно если рассматривать игры как некий интерактивный поджанр фантастики. Ибо не секрет, что многие фантастические литературные произведения оказались в итоге пророческими. Игры в этом смысле ничуть ни хуже. И даже в каком-то смысле "лучше" — ибо питают воображение куда более интенсивно, чем слова. Так сказать, дают возможность пощупать возможное будущее своими руками.

Касательно того, насколько *Fallout 2* и *Deus Ex* близки к вероятной реальности: хотелось бы думать, что ни насколько. Что наша с вами относительно мирная жизнь в конце концов доплет мелким шагом до реалий *Galactic Civilizations* или, на крайний случай, тихонько регрессирует до пасторалей *Knight Shift*. Тем не менее киберпанковский вариант развития по образцу *Deus Ex* остается актуальным. Современная цивилизация в самом деле движется к абсолютизации "бога из машины" (перевод словосочетания "deus ex machina"). И нанотехнологии действительно имеют место быть. Так что я, наверное, углублять соседскую бронеканаву не пойду. Лучше заныкаюсь за компьютером и еще разок пройду игру на максимальном уровне сложности. Авось полегчает.

Письмо №7

Путь приставки

У меня неоднократно возникал такой вопрос. Вот игру разработали под приставку XBox или PS2, потом ее начинают портировать на компьютер. Мне интересно: разве то, на чем пишут приставочные игры, в корне отличается от компьютерных языков, или их там вообще не пишут, а как конструктор собирают? Почему переход игры с приставки на компьютер занимает так много времени? По мне, так пришли бы к одному стандарту, и приставки стали бы

теми же самыми компьютерами, только с урезанными возможностями.

Пал Палыч (odin@mail.primorye.ru)

Геймер

Насколько я знаю, все достаточно просто. Приставки изначально заточены под игры и имеют внутри целый вагон специфических, отсутствующих у настольного ПК аппаратных фишек. Кроме того, консоли строятся по другим архитектурным идеологиям, нежели обычные компьютеры. Программистам, даже если они заранее предусматривали возможность портирования продукта, нужно проделывать массу рутинной работы.

Во-первых, потребно перевести все имеющиеся графические и звуковые ресурсы в формат РС. Нельзя забывать, что оптимизированные под низкое разрешение телевизора текстуры будут смотреться на экране цифрового монитора чудовищно. Зачастую требуется чуть ли не вручную править отдельные особо хитрые экземпляры.

Далее по списку важности идет движок. Консольный процессор программируется совсем не так, как x86-совместимый Pentium 4 или Athlon. Все компоненты приставки стандартизованы, тогда как в ПК большинство эффектов требуют

долгую выписывания комплексных математических алгоритмов и визуальной редактуры с учетом особенностей разных 3D-акселераторов. И не забывайте, что надо реализовать все это дело через популярные API — вроде DirectX или OpenGL. А также научить одомашненный код работать с не самой дружелюбной операционной системой — MS Windows.

Финализирует все это дело массовая охота за багами. Благодаря уже упомянутой стандартизированной платформе, на приставке — это достаточно простой и объяснимый с точки зрения логики процесс. На РС же начинается развеселая песня с тестированием разных конфигураций, с поиском причин многочисленных Exception Errors (операционка была не в настроении) и с любимой мною японской фишкой, зовущейся "все тормозит сильно".

Так что памятник нерукотворный надо ставить всем великим героям портирования приставочных хитов. И каждый раз, собираясь строго пожурих разработчиков за опоздание с выходом РС-версии, вспомните, какой могучий труд они проделали, чтобы игра добралась до вашего компьютера.

Мы в Сети

Геймер

Очень деятельный и самобытный ресурс скрывается под номером 4. Рекомендуются хотя бы для ознакомления с таким новым и нео-

бычным для российского автодрома явлением, как "виртуальные гонки". Еще мне приглянулся сайт номер 3. Достаточно редкий фанатский жанр и весьма любопытная затея с групповой разработкой онлайн-игры.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в журнале, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими к ним областями) и не должен быть коммерческим.

1. <http://gothicsite.narod.ru>. Неофициальный сайт об игре "Готика". В библиотеке вы найдете что почитать, в разделе "Файлы" сможете скачать различные файлы по игре, в форуме — обсудить игру. Плюс — каждый может принять участие в разработке сайта.

2. www.rusoptika.ru/TeamX. Сайт команды Team-X. Здесь вы найдете кучу читов и солюшенов, а также статьи по написанию трейнеров и учебники по программированию! Можете обратиться к опытным взломщикам и даже заказать трейнер.

3. www.seadogs.ru. Сайт посвящен морской тематике и играм, с ней связанным. Думаю, наш сайт будет интересен многим (на нем, кроме прочего, есть рубрики по "Корсарам" и Age of Sale II); также мы ведем разработку онлайн-игры.

4. www.fva.f-1.ru. Впервые Федерация Виртуального Автоспорта (ФВА) проводит виртуальные чемпионаты среди реальных людей. В этих чемпионатах все по-настоящему: менеджеры заключают контракты на поставку двигателей, резины, топлива и т.д., нанима-

ют "боевых" и тест-пилотов. Здесь вы можете быть как менеджером, так пилотом или даже спонсором.

5. www.onehanded.front.ru. Сайт посвящен моей собственной игре. Также имеются флешки, картинки, мини-игрушки и юмор.

6. www.comail.ru:8081/~int1700880/index.html. Страница посвящена всенародно любимым "Червякам" — тем, которые Worms, а точнее, Worms World Party (или Armageddon). Здесь вы найдете подборки миссий (в том числе и мультиплеерных), флагов, надгробий, схем и... ссылки на лучшие сайты по Worms.

Геймер

Нежно прощаюсь со всеми, кто досидел до конца представления. От всей души надеюсь, что сессия окажется ненормально легкой, лето — противоестественно веселым, а пиво — необычайно вкусным.

Лето встречал, главвреда преследовал, "Матрицей" запугивал, тарзанов изобличал, кровь перекрывал, читателей цитировал и приставки препарировал

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Геймер



Анекдотический микс

Про интернетчиков...

Интернетчик (все как положено — небритый, невыспавшийся, глазницы красные) орет на свою жену.

— Ты мне изменяла?

Жена (растерянно):

— Нет, что ты! Как ты мог подумать такое про меня?

— Нет, лучше сразу скажи, ты мне изменяла?!

Жена (еще более растерянно):

— Да перестань, и в мыслях не было!

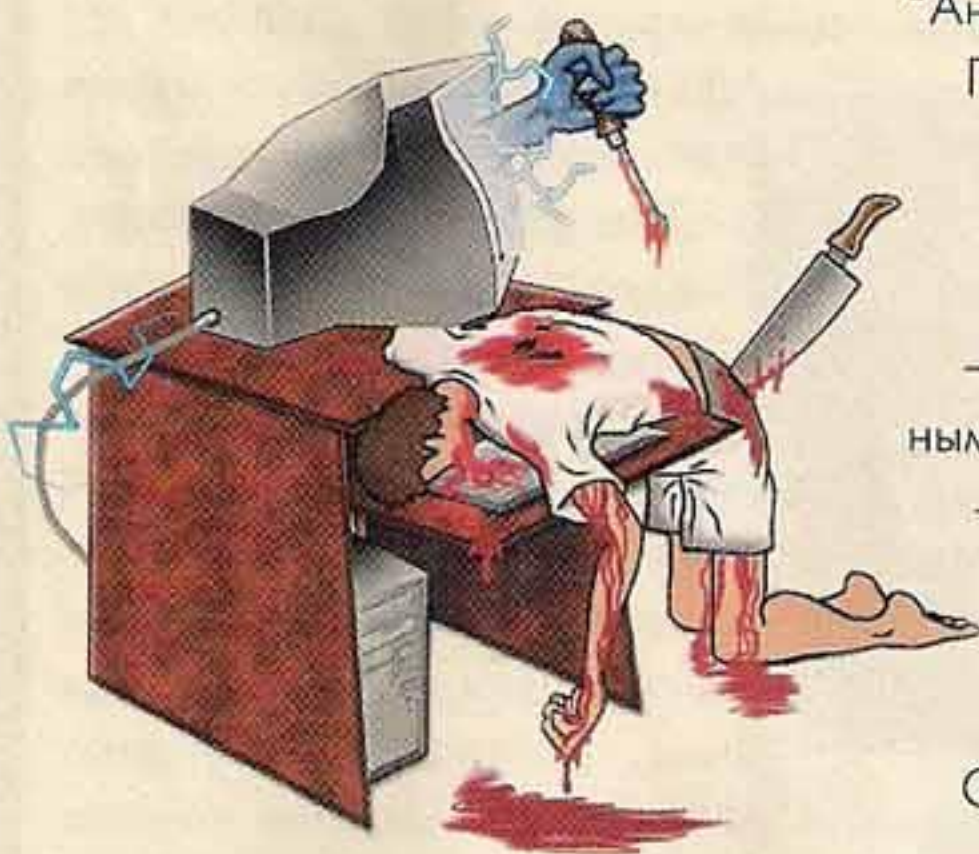
— Если я узнаю, что ты мне изменила, убью!

Жена (плачет):

— Скажи мне, что случилось?

— Что-то! В интернет войти не могу, сервер выдает "Ваш пароль неверный"! Не мог же он сам измениться! Так ты мне изменяла?!

:)))



▲ — Недавно в Калифорнии были зверски убиты два спаммера.

— Какая программа это умеет?



Российский народ вот уже 80 лет качает права. Скачать удалось пока только процентов 10.

:)))

Муж сидит за компьютером, работает. Жена ходит рядом, просит — в интернет.

Муж:

— Ну попробуй найти себе какое-нибудь другое занятие.

Жена:

— Ну как я могу найти что-то другое, если две мои любимые игрушки — компьютер и муж — играют друг с другом?

:)))

Сидит мужчина перед компьютером, занимается аутотренингом:

— Я не пойду в интернет... Я не пойду в интернет... Я не пойду в интернет...

Срывается, стучит что-то на клавиатуре. На дисплее появляются "Анекдоты из России".

Пользователь:

— Это не я... Это не я...

:)))

Разговор в интернете.

— Давайте займемся виртуальным сексом?

— Ой, вы знаете, я виртуальный импотент...

:)))

Вопрос: Что такое RTFM?

Ответ: RTFM!

:)))

— Мама, а мама, а можно я сегодня почитаю?

— Ладно, сынок, только не-

долго. Далеко не ходи, только на местные узлы, с незнакомыми не разговаривай.

:)))

Приходит новый русский в фирму заказывать персональный веб-сайт. Поговорил с дизайнером. Малиновый сайт, значит, будет. По фону растопырчики раскидать, музыкой "Мурку" пустить и кучи других прибамбасов. И тут дизайнер ему и говорит:

— У вас заказ получается больше пяти тысяч баксов. Поэтому я бесплатно на ваш сайт счетчик обращений поставлю.

Новый русский насупился:

— А не много на себя берешь, меня на счетчик ставить?

:)))

Новый русский пришел в компьютерную фирму:

— Хочу к интернету подключиться.

Ему продали компьютер, модем, прочее необходимое. Говорят:

— Как все установите — звоните провайдеру — и все...

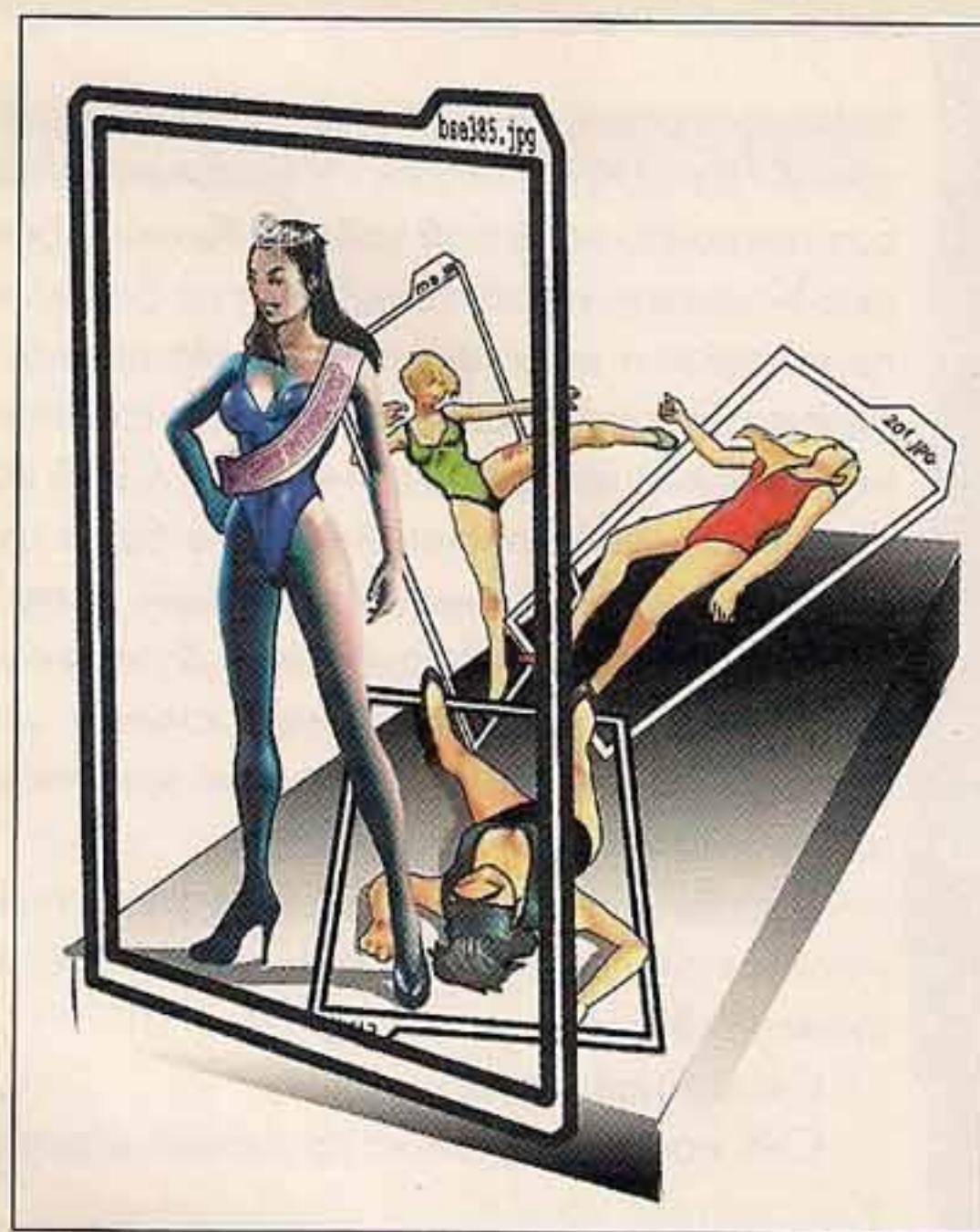
На следующий день в фирму вваливается новый русский и куча головорезов:

— Где тут провайдер?

— А в чем дело? (испуганно)

— Да мы с братвой все сделали, звоним этой падле, провайдеру, а он "Шшшшш-ссс-сщ-щщщщ"!

:)))



▲ На прошлой неделе в интернете был проведен конкурс красоты. Звание "Мисс интернет" получила девушка bse385.jpg. Поздравляем победительницу!

Частный детектив осуществит слежку в интернете и выяснит, с кем чатится ваша жена или муж, ходит ли в приваты и чем там занимается. Конфиденциальность гарантируется.

:)))

У одной провайдерской фирмы спросили:

— Почему вы так активно создаете сервисы бесплатного e-mail?

— Ну, как вам сказать... А вы читали когда-нибудь чужую почту?

:)))

— Что может быть общего между интернетом и женщинами?

— Нужно потратить уйму времени, пока найдешь что-нибудь стоящее.

:)))

— Здравствуйте! Я у вас скачал файл с сайта, но он мне оказался

BIOS-игры

Фирма Award выпустила серию игр на сборнике Bios. Сыграть в них может любой обладатель компьютера. Инструкции приводятся ниже.

Ролевая игра

Открывается раздел, который больше всего нравится, кроме Standard CMOS Setup, и меняется параметр, который больше всего нравится, на значение, которое кажется персонажу (не игроку!) наиболее логичным. Производится выход без сохранения, после чего игра продолжается. Удовольствие получается от процесса. Есть вариант с сейв/лоад — производится выход с сохранением. Игру в этом виде можно пройти — аватаром порядка назначается тот, у кого после 500 изменений машина все еще будет грузиться. Аватаром ха-

оса назначается тот, чей персонаж умудрится все испортить одним изменением.

Стратегия

Режим — только мультиплеер. Требуется телефон. Стратег принимает пиво, долго играет в ролевую игру на компьютере своего злейшего друга — относительного чайника, и затем по телефону пытается настроить ему биос обратно. Полковником назначается тот, у кого после четырех часов настройки машина будет грузиться. Генералом назначается тот, у кого она вообще не будет глючить после того же времени.

Русская рулетка

Зажмурившись, игроки по очереди зажимают стрелку и жмут много раз Enter в произвольный момент времени. Проигрывает тот, кто первый попадет в Low Level Format.

Пазл

Открывается корпус, и перемычка очистки биоса ставится в положение clear. После чего производится загрузка системы. Желательно подбирать систему, имеющую максимальное количество глюков и требующую настройки для нормальной работы. Побеждает тот, кто первый заставит компьютер грузиться и работать.

Аркада

Создается загрузочная дискета, из компа вынимается винт. Ставится последовательность загрузки, наиболее отличающаяся от A, C, SCSI. Игрок заходит в BIOS Features Setup и в произвольной последовательности нажимает стрелки, Enter и PageDown пять минут, после чего производит выход с сохранением. Побеждает тот, у кого первого все загрузится с дискеты. Можно играть на уровне Hard — игрок стартует

на основном экране биоса или на уровне Nightmare — игрок стартует в другом разделе.

Квест

Произвольно выявляются 20 параметров в разных разделах, явно влияющих на работоспособность и безглючность системы. Цель игрока — установить их так, чтобы 10 (15 для хардкорных квестеров) из них не совпадали с тем, что было до этого, и при этом все это работало и не глючило.

Гонки

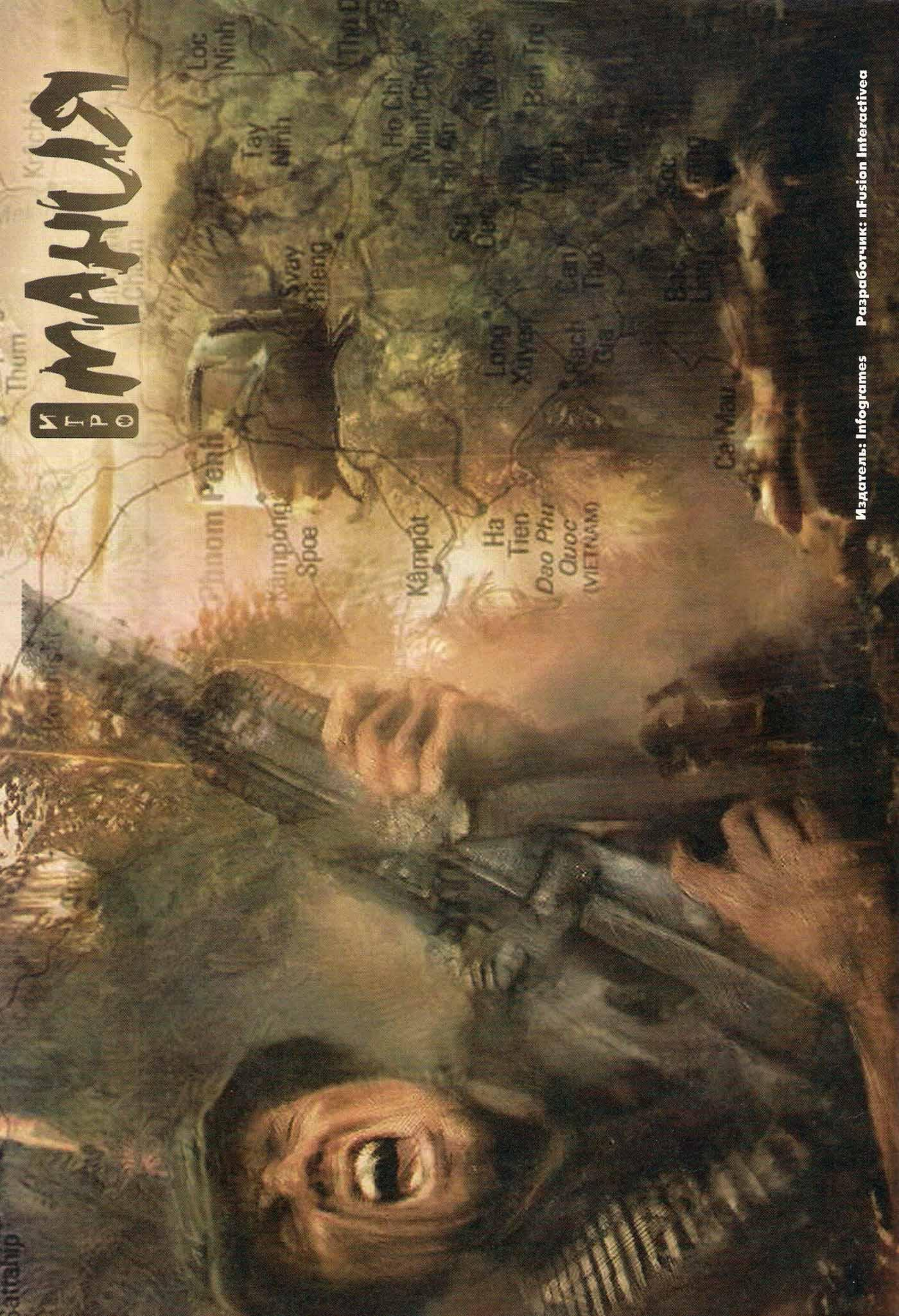
Наиболее простой жанр. Требуется судья. Побеждает тот, кто первый изменит все значения в биосе на другие. Есть альтернативный вариант — гонки на вымирание. Побеждает тот, кто первый приведет в незагрузку, изменяя подряд параметры биоса на совершенно разных машинах.

Издатель: Majesco

Разработчик: Terminal Reality

БЮФОРДРАЙНЕ™

МЕР
МАХИЛС



Игра **MAHUA**

Издатель: Infogrames Разработчик: nFusion Interactive



не нужен. Как мне его вам вернуть обратно?

:)))

Пропала собака. Yandex.ru не предлагать.

:)))

Сидят два интернетчика. Один читает вслух объявление в газете:

— Красивая девушка. Выполнит все твои желания. Плата — 1000 рублей за ночь!

Второй, заглядывая в газету:

— А со скольки у нее ночь?

:)))

Лежат двое влюбленных в постели:

— Милый, а ты помнишь, когда мы с тобой познакомились?

— Погоди... сейчас пойду хистори в аське посмотрю.

Про все остальное...

Письмо в службу технической поддержки:
"У МеНя мИгАеТ ИнДиКаТоР сАрS LoCk, кАк эТо лЕчИтСя?"

:)))

Приходит программист к врачу.

— Доктор, я заболел, я не могу оторваться от компьютера.

— Будем лечить!

— Но простите, чем?

— Как чем? Ясно чем — алкоголем, сигаретами, девушками...

:)))

Press any key to continue or any other key to exit.

:)))

— У меня компьютер глючит!

— Alt+Ctrl+Del нажми!

— Не помогает!

— Жми Reset, через 5 минут позвони.

Проходит 5 минут.

— Ну что?

— Что? Что? Держу!

:)))

— Девушка! Девушка! У вас есть e-mail?

— Нет, а что?

— Жаль, а то могли бы познакомиться.

:)))

На митинском рынке:

— Скажите, у вас что-нибудь из порнушки есть?

— Только Windows.

:)))

Приходит девица под утро с интернет-ту-

совки, вся в синяках, заплаканная:

— Мама! Меня хакнули!

:)))

Драйверы вашего CD-ROM привода не подходят на прилагаемом компакт-диске.

:)))

— Хорошо быть богатым... Вот Билла Гейтса родственники буквально на руках носят.

— Ага. Репетируют.

:)))

— Правда ли, что если проиграть назад диск с Windows NT, то можно услышать сатанинское послание?

— Это пустяки, вот если проиграть его вперед, он установит вам Windows NT!

:)))

— Слышь, я тут интернет-карту купил, всунул ее в дисковод, а к интернету подключиться не могу.

— Дурак, ты трезво поразмышляй, на то она и карта, чтобы ее в корпус вмонтировали!

:)))

Антивирус (А): — Ты кто?

Вирус (В): — Область данных!

А: — А не вирус?

В: — Ни Боже мой!

А: — А зачем прерывания перехватываешь?

В: — Я?!

А: — Вот же подпрограмма.

В: — Это не подпрограмма, а цитата из Лао-цзы на языке оригинала в альтернативной кодировке.

А: — А зачем EXE-файлы ищешь?

В: — А вдруг хозяин спросит: "А где мои EXE-файлы?"

А: — Сдается мне, что ты все-таки вирус.

В: — Ну ладно, только тебе признаюсь, только ты никому не говори! На самом деле, я... антивирусная вакцина!

А: — А зачем нужна антивирусная вакцина, если есть я?

В: — Оплеуха я знаю? У косяка строк.

А: — А если я тебя на всякий случай грохну?

В: — А если я тебя?

А: — Не получится. У меня управление.

В: — А ты свою контрольную сумму давно пересчитывал?

А: — А применит ли моя контрольная... Ой!

В: — То-то же...

Крылатые фразы

CONNECT приходит и уходит, а BUSY — это навсегда.

:)))

CONNECT здесь больше не живет!

:)))

CONNECT 1200/NONE — стиль жизни от МГТС

:)))

Купив Pentium III, вы сможете перезагружаться быстрее!

:)))

BOOТово — загрузочный сектор Москвы.

:)))

Bill Gates is a trademark of Microsoft corp.

:)))

Army of Lovers.

:)))

Apostrophus и дополнение к меню start_add-on.

:)))

Ну сколько можно тавотать — Shut down!

:)))

HTML, HTTP, FTP, SMTP, TCP/IP, RTSP — это слова, а не аббревиатуры.

:)))

Hold me. Kiss me. Love me. Kill me. Drag-and-drop and plug-and-play me.

:)))

Hit any user to continue.

:)))

HEX-Files.

:)))

Hiroshima-45... Chernobyl-88... Windows-95...

Soft-колбаса

Если бы колбаса продавалась так же, как программное обеспечение, то под прозрачной оберткой у нее было бы следующее соглашение:

1. Изготовитель не гарантирует совместимость данного продукта с организмом и не несет никаких последствий за его употребление.

2. Потребителю запрещается исследовать содержимое этой колбасы (например, на наличие крысиных хвостов).

3. Покупатель может съесть колбасу, но все равно не станет ее владельцем.

4. Употребить колбасу может только один человек.

5. Покупатель не может продать колбасу кому-либо.

6. Производитель не гарантирует, что данный продукт свободен от ошибок (например, от примесей цианистого калия).

7. Возможная ответственность за здоровье покупателя не может превысить стоимость колбасы.

8. Разрывая обертку, покупатель принимает условия данного соглашения.

Телепрограмма интернет-передач

4.00 POWERхностные явления.

4.05 Wисканский сериал — "Loading in progress" 10-11 проценты.

8.30 Игра на мониторе — "Угадай meLOADию" Yes, No, Cancel.

9.00 Программа "Доброе утро, Mustдай".

9.30 "Сам себе Панель Microsoft Office".

10.00 Веселые STARTы.

11.00 Мультимедиа "Кто сказал БИЗИ?".

11.10 "Connect с первого взгляда".

11.30 "Утренняя почта" с Г. Олдедом.

12.00 NoConnectко.

14.00 Самая криминальная программа на мониторе: "Недопустимая операция. Закройте. Сведения".

14.30 Юмор на мониторе — клуб "Белый Reset".

15.00-19.00 Профилактические работы. Сериал "ScanDisk".

19.45 Для самых маленьких — "Unable Error, малыши!".

20.00 Документальные данные о реестре "ИеRARхическая поDLLость".

20.30 Юмористический мониторожурнал — "Назло DirectX".

22.00 Ночной сеанс — "Установка и удаление программ". В главной роли Uninstall Windows'98.

23.00 Как это было. "Windows 3.11" 1990 год.

00.00 Контроль, Альт, Дель.

:)))

Компьютер — это полнейший идиот с феноменальной памятью.

:)))

Какой бы вы компьютер ни настраивали, тот, кто настраивал его до вас — чайник.

:)))

Если вы написали впервые программу и у вас компилятор не нашел ошибок, обратитесь к администратору, он исправит ошибки в компиляторе.

:)))

Покупка компьютера — первый шаг к его апгрейду.

:)))

Компьютер в руках женщины — груда металлолома.

НОМЕР 34 ТЕСТ Жара, жара

Лето подоспело. А вместе с ним и непременная жара, городская духота и коптящие где-то за горизонтом торфяники. Впрочем, мы уверены, что нашим дорогим читателям никакая жара не расплавит серое вещество мозга, жизненно необходимое для выдачи правильных ответов на нынешний тест.

Тем более что в этом сезоне разномастные разработчики, видимо, спеша на свои приусадебные участки в окрестностях Копакобаны окучивать грядки с манго и папайей, обрушили на нашу голову настоящий игропад. Какой уж тут отдых, когда на прилавках в один момент появилось столько хитов? Так что — мышки в руки, клавиатуры в зубы, и мозги на полный вперед!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений приводится несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 Новомодный симулятор городского отморозка Postal 2 предоставляет практически полную свободу действий всем несостоявшимся маньяком. Слово "практически" — ключевое, потому что в игре все-таки нельзя:

- А. Бить стекла.
- Б. Поджигать автомобили.
- В. Убивать священнослужителей.
- Г. Издеваться над трупами.
- Д. Справлять малую нужду в специально отведенных для этой цели местах.

2 Hitman 2 — это не только экшен о хладнокровном и расчетливом убийце со штрихом на затылке. Еще это история противостояния лысого киллера и зловещего русского бандита с незабываемым именем Сергей Заворотко. Кроме как по имени, национальность Заворотко очень легко определить, потому

как на протяжении всей игры он постоянно...

- А. ...пьет водку из горлышка.
- Б. ...грязно матерится.
- В. ...играет на балалайке.
- Г. ...ходит в шароварах и косоворотке.
- Д. ...цитирует Толстого и Достоевского.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Отечественная игра "Глаз дракона" — это в своем роде уникальный симулятор летящего огнедышащего ящера. Как и положено каждому уважающему себя Змею Горынычу, игрок (в облике дракона) летает над городами и весями, наводит ужас на окружающее население и жестоко расправляется со своими противниками. Устав от ратных трудов, он подкрепляет свои силы...

- А. ...овцами, выращиваемыми в отдельных загончиках.
- Б. ...невинными девушками.
- В. ...забредшими в драконью пещеру богатырями.
- Г. ...крестьянскими жертвоприношениями.
- Д. Кого поймают, тем и подкрепляется.

4 Томми Анжело, главный герой бандитской саги Mafia, начинал с того, что работал простым таксистом в городке Lost Heaven. Влившись в стройные ряды организованной преступности и сделав карьеру завзятого мафиози, в конце пути он...

- А. ...застрелил могущественного дона Сальери.
- Б. ...организовал свою бандитскую "семью".
- В. ...угодил в знаменитую тюрьму Алькатрас.
- Г. ...погиб возле собственного дома.
- Д. ...выдал всех подельников полиции и сбежал в Старый свет.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

Боевые награды

На этот раз золотая пятерка тех счастливицков, которые правильно ответят на вопросы нашего теста, получит настоящий "карманный" космос. А точнее — DVD-box игры Homeplanet от компании "Руссобит-М"! Весьма неординарный космос — ньютоновская физика, сногшибательная графика и звездные войны нон-стоп!



5 Indiana Jones and the Emperor's Tomb — первый экшен, выпущенный LucasArts по мотивам приключений знаменитого киношного археолога. Все прочие игры об Индиане были классическими рисованными квестами, крайне популярными в начале девяностых годов.

- А. Именно так.
- Б. Неправда ваша.

6 Вот уж где рай для настоящего юного мичуринца, так это в игре Impossible Creatures от Relic Entertainment. Только здесь мы можем заставить горилл отрастить крабовые клешни, пришить бегемоту хобот или приделать стройные копыта белой полярной сове. Увы, разработчики ограничили нашу фантазию и для получения одного гибрида разрешили скрещивать не более двух нормальных существ.

- А. Да, обидно, и не говорите.
- Б. Нет, вы ошибаетесь.

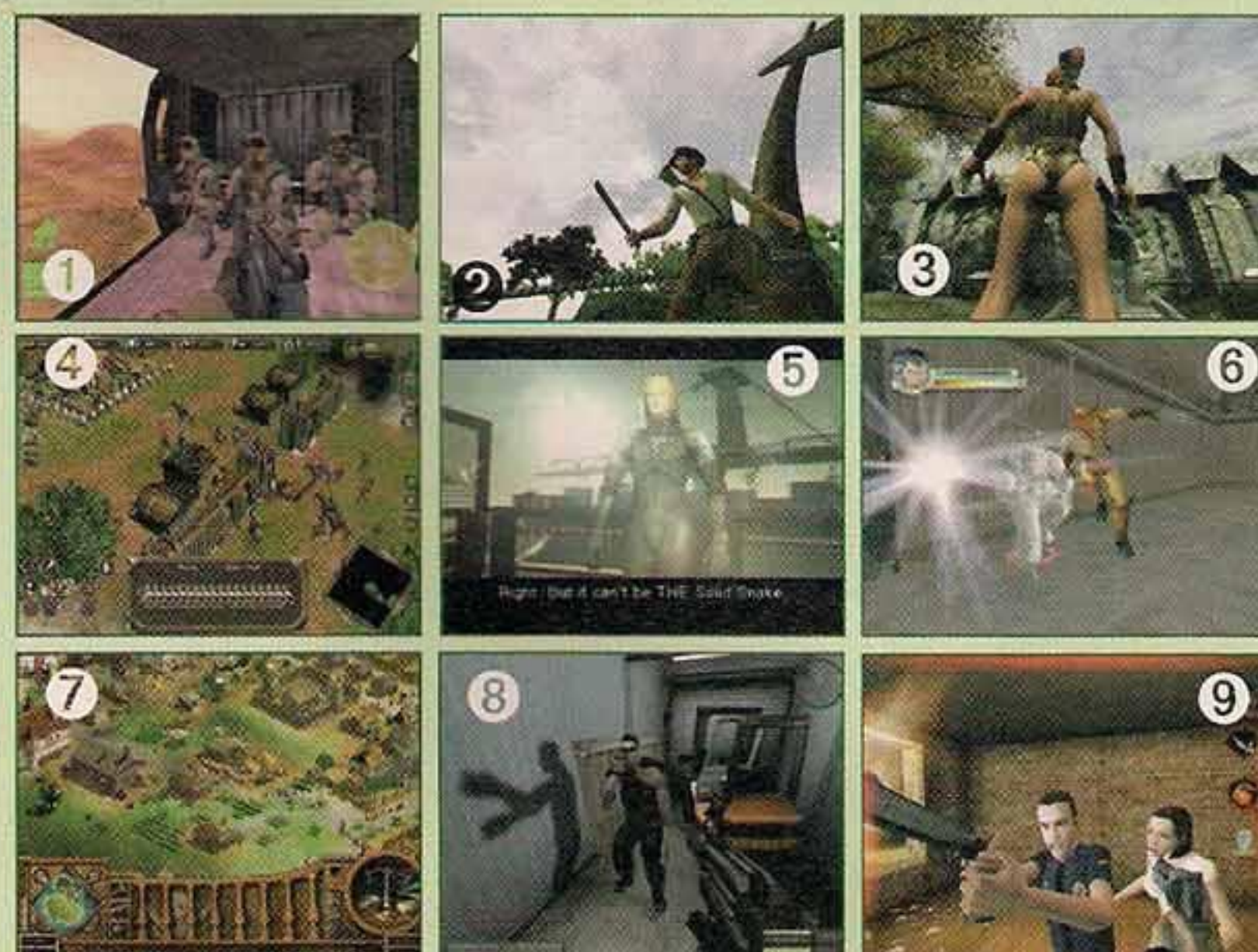
ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря — является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 Стратегия в реальном времени Command&Conquer: Generals (А), выпущенная издателем Electronic Arts (Б) и повествующая о войне между США, Китаем и могущественной террористической организацией GLA (В), стала первой игрой знаменитой серии без межмиссионных видеороликов с живыми актерами (Г) и первой C&C-стратегией, выполненной на полностью трехмерном движке (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией **Геймера** (gamer.sobaka.igromania.ru).

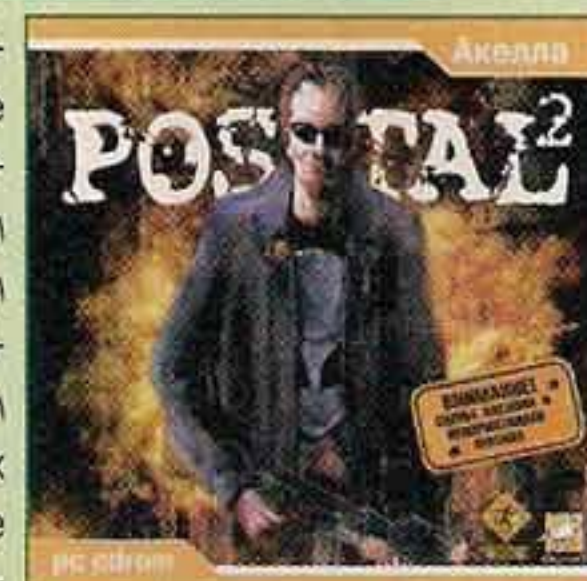
НОМЕР ОБСКРИНТУРС-ИЮНЬ



Девять скриншотов, девять игр для отгадывания и девять правильных ответов — все как всегда. Спешим напомнить, что полноэкранные версии представленных где-то рядом картинок вы можете посмотреть на нашем компакт в разделе "Мозговой штурм". Самых удачливых отгадывателей в нынешнем конкурсе ждет достойный приз — jewel-box самой отморозенной (в хорошем смысле этого слова) игры сезона — Postal 2 в замечательном аутентичном переводе от кудесников из компании "Акелла"!

Напомним, что условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый **адрес редакции**. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса": **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией **Геймера** (gamer.sobaka.igromania.ru).




**КОНКУРС
ОТ C-TRADE**

НАУЧИСЬ ПЕЧАТАТЬ ВСЛУХ!




Этот нетрадиционный конкурс мы подготовили совместно с компанией C-Trade. А призом в нем послужит... Скажите, что для любителя хороших экшенов в компьютере главное? Мышка? А стрейфиться вы не колесиком, случайно, собираетесь? То-то же. Главное для каждого экшенювика — хорошая клавиатура! И поэтому мы разыгрываем предоставленную компанией C-Trade клас-

снейшую эргономичную клавиатуру с интересной функцией распознавания речи и простых голосовых команд — BTC 8180 Voice Keyboard.

Эта уникальная суперклавиатура от C-Trade достанется одному из первых (как обычно — определим в случайном порядке), кто даст правильные ответы на следующие вопросы:

1. В нынешнем выпуске раздела "Rulezz&Suxx — Вердикт — Дождались?" отрецензировано несколько экшенов. Для игры в какой из них совсем не требуется манипулятора типа "мышь"?

2. В каком из экшенов, о которых вы прочли там же, задействовано больше всего управляющих клавиш?

3. В эпоху расцвета Doom и, впоследствии, Quake существовала определенная категория геймеров, которые принципиально или по недомыслию не пользовались мышкой ни в сингле, ни в мультиплеере. Как таких ребят называли в народе?

ребят называли в народе?

Выиграть может каждый из вас. Потребуется всего лишь немного везения, инициативы и, конечно же, знаний!

Ответы, в отличие от "Теста" и "Скринтурса", надо давать в свободной форме. Т.е. просто пишете ответ, и все. Только не надо городить длинные комментарии, состязаться с самими собой в остроумии формулировок и тщательно занюхивать ответы на вопросы под горами ненужных словоблудств. Будьте максимально лаконичны, иначе победит кто-нибудь другой. Удачи!

Ответы шлите на адрес trade@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой "НАУЧИСЬ ПЕЧАТАТЬ ВСЛУХ!". Указывайте в тексте, что отвечаете на конкурс от C-Trade.

Прочие условия участия в конкурсе вы узнаете, заглянув в раздел "Участие в конкурсах".


**КОНКУРС ОТ
CREATIVE**

ОЗВУЧЬ СВОЙ КОМПЬЮТЕР!



Конкурс "Озвучь свой компьютер!" мы проводим совместно с компанией Creative, признанным лидером в сфере звуковых карт и аудиосистем. Вопрос — непростой, но зато всего один:

1. Назовите хотя бы две игры из вышедших на сегодняшний день, которые поддерживают систему EAX® ADVANCED HD.

Счастливчик, который одним из первых даст правильный ответ, в качестве награды получит фантастическую звуковую мега-систему Sound Blaster Audigy 2 с поддержкой... ну конечно же — EAX® ADVANCED HD!

Если вы неравнодушны к хорошему звуку — торопитесь с поиском ответа. И, возможно, именно ваш компьютер первым войдет в звуковой рай благодаря Sound Blaster Audigy 2!

Напомним, что надо просто назвать две игры — не больше и не меньше. Варианты писем с мемуарами, претензиями и прочими левыми афоризмами мы рассматривать не будем. И пусть вам улыбнется звезда Фортуны!

Ответы шлите на адрес creative@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой "ОЗВУЧЬ СВОЙ КОМПЬЮТЕР!". Указывайте в тексте, что отвечаете на конкурс от Creative.

курс от Creative.

Прочие условия участия в конкурсе вы узнаете, обратив свой просветленный взор на страницы раздела "Участие в конкурсах".

Подведение итогов за №4/2003

Скринтурс №4. Апрель

Практически все ответы были правильными. Правда, некоторые с завидным постоянством умудрялись разглядеть IGI 2: Covert Strike на скриншотах Tom Clancy's Splinter Cell и перепутать Master of Orion 3 с "Космическими рейнджерами", но это — скорее исключения, чем закономерность.

Правильные ответы

1. Tom Clancy's Splinter Cell
2. IGI 2: Covert Strike
3. Князь 2
4. Battlefield 1942: Road to Rome
5. Freelancer
6. Gothic 2 (Готика 2)
7. Master of Orion 3

8. Глаз дракона
9. Unreal 2: The Awakening

Победители

1. Сергей Овчаров (Москва)
2. Иван Рожнев (г. Пушкино, Московской обл.)
3. Roman (r120386@e-mail.ru)
4. Phobo\$ (Тула)
5. А.В. Чабанов (Подольск)

КОНКУРС ОТ ABIT И OLDI

Авторами этого конкурса являются компании ABIT и OLDI. Вопросы, предложенные ими, непростые и потребуют знаний, но и награды в высшей степени достойны того, чтобы за них побороться. Пятерых победителей ждут две новейшие материнские платы IS7E-45, еще две "мамы" модели KD7-RAID и крутейшая видео-

карта Siluro FX5200DT.

Для того, чтобы осчастливить свой компьютер одной из трех названных замечательных плат, вам требуется суметь в числе первых правильно ответить на следующие шесть вопросов:

1. Назовите год, когда была основана компания ABIT:

А. 1989

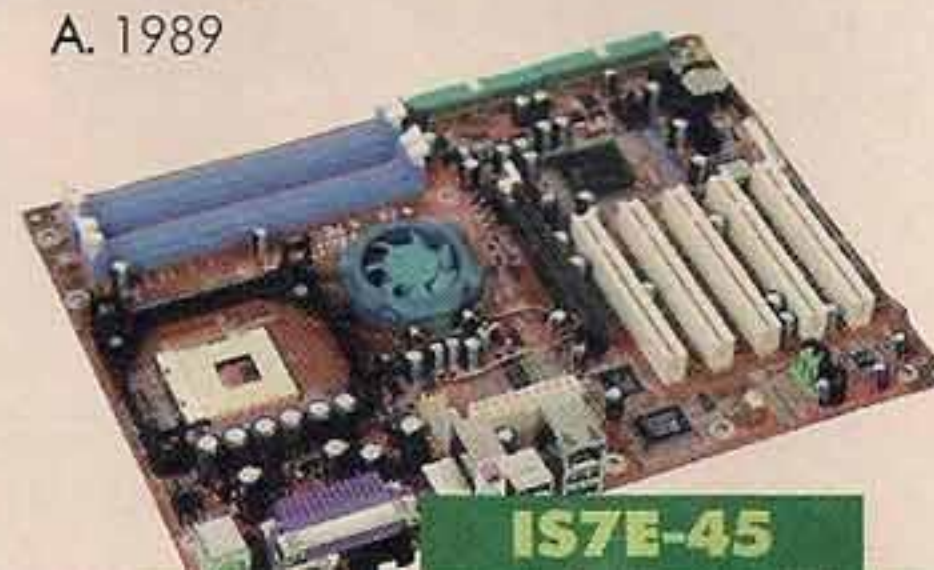
- Б. 1993
- В. 1986

2. В какой из плат ABIT впервые была введена поддержка технологии Hyperthreading?

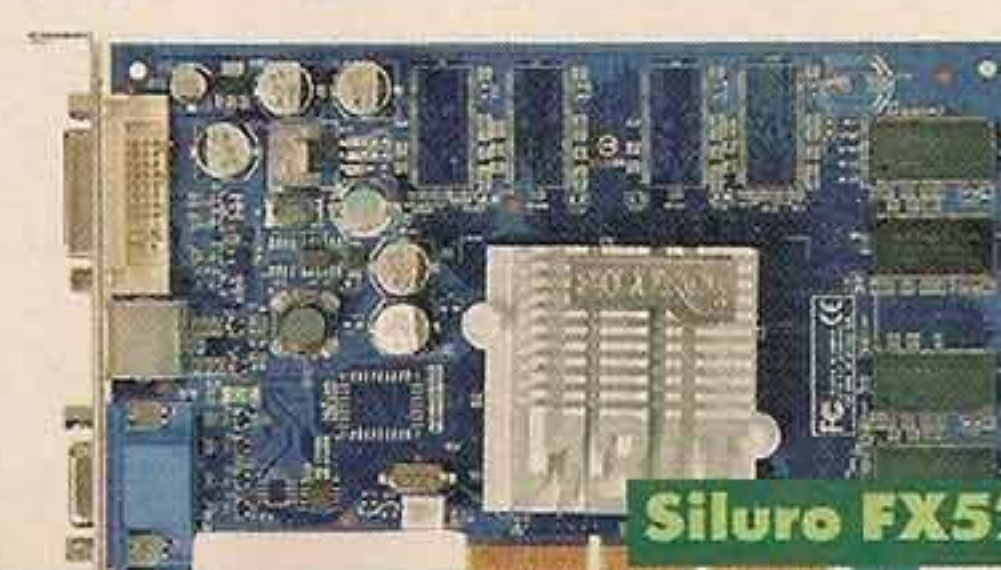
А. IT-MAX8



KD7-RAID



IS7E-45



Siluro FX5200DT

ABIT
официальный российский
сателлит компании

OLDI

Все победители награждаются игрой "Солдаты Анархии" (Soldiers of Anarchy), любезно предоставленной компанией "Руссобит-М"!

Тест №32. Игровые миры

Тридцать второй Тест стал крепким орешком для большинства претендентов. На пятом вопросе срезались практически все, решив, что Command&Conquer: Red Alert не относится напрямую к оригинальной вселенной сериала. А как же злодей Кейн, убивающий Иосифа Виссарионовича Сталина в одном из финальных роликов? Забыли?! Обидно. Правда, гораздо обидней тот факт, что немалая часть наших читателей считает, что венец жанра квестов — Full Throttle — платформенная аркада от LucasArts...

Правильные ответы

1. Б (Privateer)
2. В (Seniors)
3. В (Deus Ex)
4. В (Сюжет, повествующий о войне наследников СССР и НАТО)
5. А (Именно так)
6. А (Да)
7. Г (ныне известную на весь мир платформенную аркаду компании LucasArts)

Победители

1. Кирилл Масалов (Москва)
2. Егор Фаизов aka likVIDatOR (Сургут)
3. Владимир Переходцев (Санкт-Петербург)
4. Максим Терентьев (Москва)
5. Некто под устрашающим псевдонимом

"Computerra+Irkutsk" с не менее убийственного e-mail [konkurs@irkutsk.ru].

Все победители получают по коробке локализованной версии гениальной ролевой игры Gothic 2 (Готика 2), предоставленной компанией "Акелла"!

Над подведением итогов работали: **Добрый Мальчик, а также Геймер.** Организация выдачи призов: **Анюта (winner@igromania.ru).** Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Акелла" и "Руссобит-М".



@Участие в конкурсах Тест и Скринтурс @

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса.

Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа).

А "Скринтурс", например, так: 1 — Unreal 2: Now It's Unreal! 2 — Космические фрилансеры. 3 — Indiana Grom: From Ridna Polska to Japan With Love! и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ** и, если есть, **НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте,

то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для

"Скринтурса".

TRADE@IGROMANIA.RU для конкурса от C-TRADE

CREATIVE@IGROMANIA.RU для конкурса от CREATIVE

ABIT@IGROMANIA.RU для конкурса от ABIT и OLDI

Внимание! Отправляя письма по обычной почте, вы можете объединить ответы на конкурсы от C-Trade, Creative и ABIT/OLDI. Однако при этом обязательно перечисляйте на конвертах ВСЕ названия конкурсов, на которые отвечаете.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №06, ответы на

конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №08.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **июньские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.06.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Победители случайным образом выбираются из первых писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".

КОНКУРС ОТ ABIT И OLDI

Б. IT7-MAX2 ver. 2

В. IT9-MAX1 ver. 3

3. Какая серия плат из текущего ассортимента ABIT признана лучшей среди специалистов и просто компьютерщиков?

А. IC3

Б. IC5

В. IC7

4. В чем разница между внешними мультимедиа-блоками Media XP Pro и Media XP?

А. В названии

Б. В наличии/отсутствии пульта дистанционного управления

В. В наличии/отсутствии автономного питания

5. Благодаря какой технологии видеокар-

ты ABIT, построенные на чипсете FX5800, не "горят", как некоторые платы некоторых других производителей на том же чипсете?

А. ORIGO

Б. OTES III

В. ONIX I

6. Где применяется технология Fan EQ?

А. Видеокарты

Б. Media XP

В. Материнские платы

Как правильно выслать ответы на этот конкурс? Да проще простого! Для начала — берете ножницы. Потом вырезаете купон с конкурсом по пунктирным линиям. Потом — берете ручку и ясно и четко отмечаете

один вариант ответа в каждом вопросе. Отмечать можно галочкой или кружочком.

Вырезанные купоны заклеивайте в конверты и высылайте на почтовый адрес редакции. На конвертах пишите: **"КОНКУРС ОТ ABIT И OLDI"**.

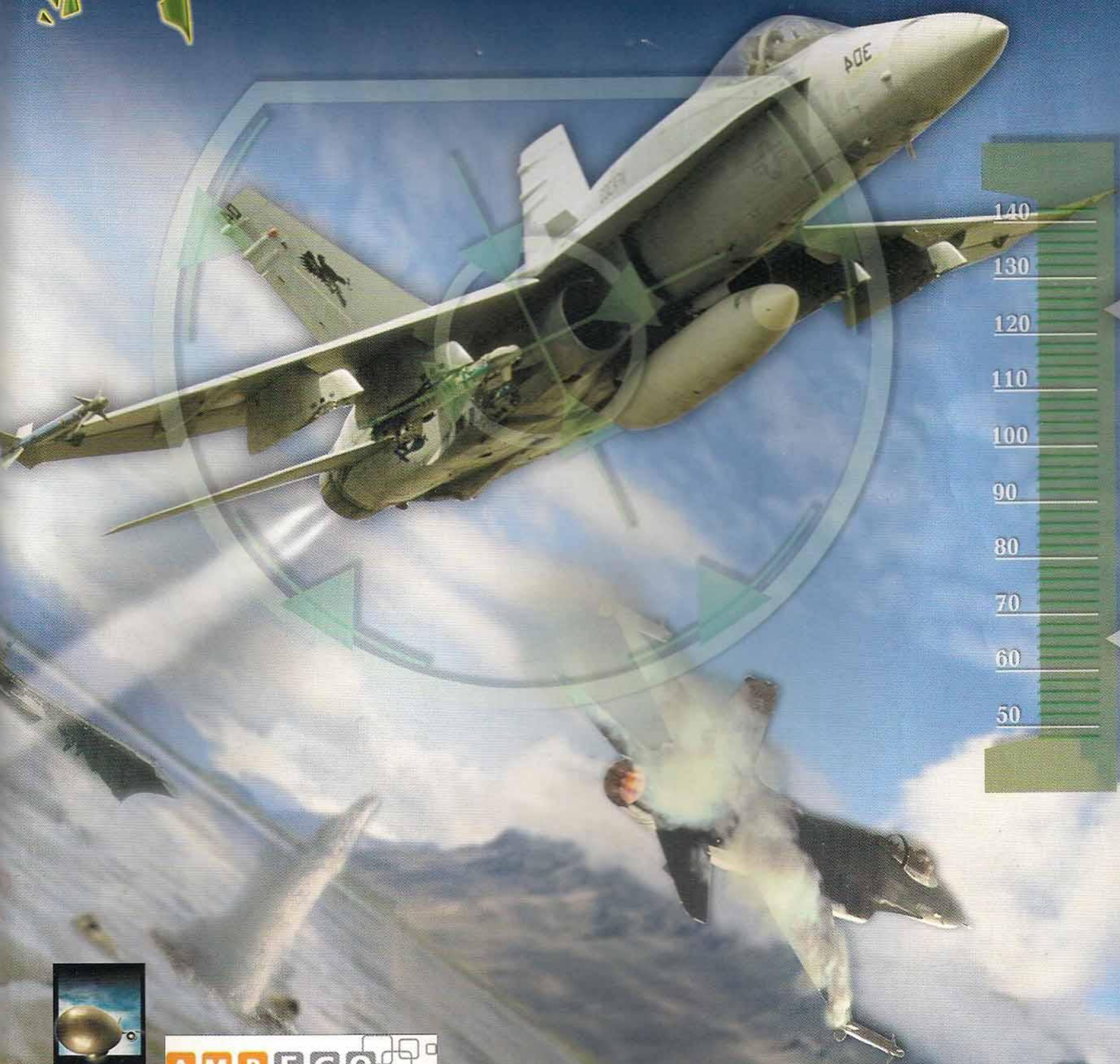
Можно не высылать отдельно, а класть в конверты вместе с ответами на другие конкурсы. Сэкономите на конвертах.

Второй вариант приема ответов — через адрес abit@igromania.ru. В этом случае надо давать ответы в том же виде, в каком вы даете их на "Тест". То есть номер вопроса и буква, обозначающая тот вариант ответа, который вы считаете правильным. Например: 1-Б, 2-В, 3-А и т.д. Успеха вам и победы!

3D ACTION

RUSSELL

ВОЗДУШНАЯ АТАКА



© 2003 Blimb Entertainment GmbH

NMG
NEW MEDIA GENERATION

Эксклюзивные права на издание игры на территории бывшего СССР принадлежат компании New Media Generation (www.nmg.ru).

Заказ и бесплатная доставка по России электронных изданий компании «New Media Generation»:

тел. (095) 787-2610, факс (095) 787-2611, e-mail: sale@nmg.ru

1С 2

COVERT STRIKE



© Innerloop Studios и The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»), 2003. Все права защищены. «Codemasters» является охраняемым товарным знаком Codemasters. «Covert Strike» и «GENIUS AT PLAY» являются охраняемыми товарными знаками Codemasters. «1С» является охраняемым товарным знаком Innerloop Studios. Разработчик игры — Innerloop Studios. Издатель игры — Codemasters. GameSpy и эмблема «Powered by GameSpy» являются охраняемыми товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© Перевод на русский язык ООО «ЛОГРУС-РУ», 2003. © Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С», 2003. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Беренгов пр. 8/1; ул. Шоссеиная, 11; ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»; 1-я ул. Энтузиастов, д. 12-а; 4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»; м. Марьино ТК, павильон №19; Зеленоград, корп. 1106Е; Смоленская, 24 «а»; Б.Ордынка, 19, стр. 2; «Горбушкин двор» место С2-261,262; Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»; Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»; Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»; Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»; пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»; Компьютерный выставочный центр «Савеловский»; пав. D21, «Вобис на Савеловском»; Сретенка ул., д. 26/2/1, Давс первоулок, «Вобис на Сретенке»; Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»; Марксистская, 9; Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»; Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»; 3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»; Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий; Новая Басманная, 31, стр. 1; Савеловский ВКЦ В27; Ивана Франко, 38, кор. 1; Тверская, 25/9; Полянка д.28, «Молодая Гвардия»; Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»; ул. Первомайская, д.81, «Мульти»; ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»; ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»; Люблинская, д. 171, «Мульти»; Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Ангелина»;	Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»; «Университет», 2-й этаж; Ул. Верхняя Первомайская, д. 71, «Премьер Дивин»; Торговый Дом «Басманный дворик»; «Премьер Дивин»; ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивин»; ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивин»; ул. Профсоюзная д.128, кор.3; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»; Мясницкая ул, д. 17; Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета); Савеловский ВКЦ В13; Компьютерный центр «Буденновский»; пав. д.14, В21; Осенний б-р, 7, кор. 2; Земляной Вал д. 2/50, «Столица»; ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»; Ленинский проспект, 89; Зеленоград, кор. 430, стр. 1 Астрахань ул. Савушкина, 51; ул. Советская, 36 Великий Новгород ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11 Вильнюс ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO» Владивосток ул. Луговая, 21; ул. Жигур, 48; ул. Светланская, 89; ул. Нижне-Портовая, 1. МОРВОЗЗАЛ; ул. Верхне-Портовая, 38. ДКМ; ул. Шилинская, 10 «Sonic»; ул. Русская, 46 «Sonic»; ул. Русская, 46 «Планета»; ул. Сахалинская, 37 «Sonic»; пр. 100лет, 51 «Sonic»; пр. Океанский, 13/23 Владимир ул. Дворянская, 10;	Волгода Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж» Дзержинск ул. Гайдара, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор» Железнодорожный ТЦ «Юнион» контейнер 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Чкалова, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чехова 19 «РемБыТехника»; Ленина 15, «Знание»; Фурье 8, «ВИД»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «CD-Hit»; Урицкого 13, «Силуэт»; Партизанская 1, ТД «Hellen»; Дзержинского 26, «Хобгоблин»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Тухачевского, 22 «а»-102 Киров ул. Московская, 12;	ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71 Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красные ряды, 5 «Детский мир» ул. Советская 130 Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Луганск ул. Советская, 88 «Протон»; Луганск, Приморский край 4 м.р-н, «Адонис» Лысьва ул. Федосеева, 33 Махачкала ул. М. Ярагского, 67 Миасс пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Коласа, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 В Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росси», мкр. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»; ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д.5. Салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Фабричная 4, оф. 311; Академгородок, ТЦ, 2 этаж; ул. Ватутина, 27; ул. Челюскинцев, 15	Одесса ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортский» Омск ул. Красный Путь, 9 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; Комсомольский пр-т, 24; ул.Луначарского, 58 Псков ул. Яна Фабрициуса, 10 Рига ул. Даугавпилс, 14, оф. 502 «ANDI»; ул. Бригадир 39, т/л «B39», SIA «636»; ул. Кр. Барона 25, SIA «636»; ул. Кр. Валдемара, 73; ул. Маскавас 357, т/л «DOLE», SIA «636» Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа» ул. Серафимовича, 79, оф. 17, Компания «Энджин» Самара ул. Минурина, 15, ТТЦ «Аквариум»; секция «АПС», 2 эт.; ул. Зои Космодемьянской, 7 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большевикская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сириус» С.-Петербург Лиговский пр-т., 1, оф. 304; Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;	пр. Станек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Левашовский пр., 12; ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»; ул. Марата д.8 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 4 Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРН» Тольятти ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алесь»; пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянск» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрь» Череповец ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна» Чусовый ул. Чайковского, 8 Якутск ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru
---	--	--	--	--	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рохотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1. Авиамоторная, дом 57
Большой Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щеремьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Лобус»; Волгоградский пр., д. 133.